WSZYSTKO O BIJATYKACH NEXT-GEN!

Nieoficjalny magazyn [illegible]

PSX EXTREME

Cena 6,99 PLN
INDEX 340898 - ISSN
49
wrzesień 2001

KONKURS
35 nagród s.73

Polskie WWW konsolowe s.48

Tuning bijatyk 3D s.24

PLAYTEST
PaRappa the Rapper 2

OPISY

FINAL FANTASY CHRONICLES
GRAN TURISMO 3 A-SPEC
TECHNOMAGE
TEKKEN TAG TOURNAMENT
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

RECENZJE

GRAN TURISMO 3 A-spec
ONIMUSHA
DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE
SOLDIER OF FORTUNE
FLOIGAN BROS
HEAVY METAL Geomatrix
Skies of Arcadia
OUTTRIGGER

s.26 Jakie jest naprawdę
Gran Turismo 3 A-spec

9 771429 172012 09

BACZNOŚĆ!
Numer 50-ty już za miesiąc!
PSX EXTREME

Wrzes

okładka: Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)

ROK V · Numer 9/2001 (49)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 66, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-10 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329
Internet:
www.psxextreme.pl
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Ajo)
Ze(Red.)ziele:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlerowicz (Pietrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majewski (Kojot)
Artur Salwarowski (Wolf)
Tomasz Staron (Star)
Piotr Stańczyk (ACE)
Marcin Teller (Myszaq)
Aleksander Wieczorek (Sanza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracują:
Marcin Brodecki (Brodek)
Michał Wiener (pLaYmAn)
Łukasz Mach (Ekledo)
Praktykanci:
RAQ, Zibi, Rasputin, Cox, Prazus
VIP J. Zagórski (Terve)
Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny "Klojo"
Sebastian Ciężobka
Autoszkodliwa korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV)
tel. kom. (0-608) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Kojot)
International Public Relation
Herve Levy Phone (+33) 134 982082
Skanowanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
Mariusz Wawrzyk (Soft)
Dział prenumeraty:
Aneta Majdura **Dyżury:**
wtorek od 13 do 16, piątek od 8 do 16
tel. (0-32) 203 52 10, w. 329.
Druk: Poligrafia S.A., Katowice
[illegible] Marquard Press
Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 00 94 36
Konto bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
10801214-2200083245

[illegible]

Sciera
Ajo
Kali
Myszaq
Star
Loki
Norby
Gamera
Pietrek
Sanza
Kojot
Shiva
Ace
Wolf
Koso

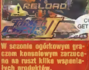
Gry miesiąca

TE! KÓŁKO CI SIĘ KRĘCI!
ZEMSTA!
ESSO
GRAN TURISMO 3

28 PS2

TO ZA GNOJENIE DREAMCASTA!
FLOIGAN BROS.

50



RELOAD
TWISTED METAL BLACK II
COME, GET SOME

W sezonie ogórkowym graczom konsolowym zarzucono na ruszt kilka wspaniałych produktów.

A TO ZA SZYDZENIE ZE MNIE
OUTTRIGGER

HIV TO BYŁEŚ TY?
ONIMUSHA Warlords

Piła

sień 2001

wYstępniak

czyli... pojmano kumpla Ściery

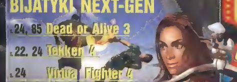
Na początku wielkie dzięki dla Ani i Łukasza Bąk z Jaworzna - za pojmanie mojego kolegi, który zgodził się zostać na Ziemi i począwszy od kolejnego numeru będzie pisał za mnie "W(y)stępniaki". W Redakcji panuje pewne ożywienie. Po części z okazji pojawienia się europejskiego GRAN TURISMO 3, a po części z racji poweru zebranego podczas kończących się już wakacji (kto jest studentem, cicho się nawet nie odzywa). Niestety, Szarak dał ciała i nowe pozycje na tę konsolkę nie wylały tak obficie, jak polskie rzeki (współczuję wszystkim Powodzianom - szczerze). PSX'owcy, z bólem serca muszę Wam powiedzieć, że jeśli chcecie grać co miesiąc w nowe hiciory, to musicie pomyśleć o zmianie konsoli - wkrótce wybór będzie spory (żeby mi ktoś nie zarzucił, że polecam tylko PS2:). (...) Za miesiąc jubileusz! Oj, to będzie impreza. [Sciera] (H: przyszykuj paluszki, łajzo niemyta!) (S: patrz na stronę obok, ŁAJZO!)

PS: Na naszej stronie internetowej - www.psxextreme.pl - działa już chat; niechaj wpadają wszyscy zainteresowani.

CO NOWEGO polecamy...

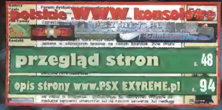
s. 18

s. 20



BIJATYKI NEXT-GEN

s. 24, 85 Dead or Alive 3
s. 22, 24 Tekken 4
s. 24 Virtua Fighter 4



polskie WWW konsolowe

przegląd stron s. 48
opis strony www.PSX EXTREME.pl s. 94

recenzje

DIGIMON: DIGITAL CARD BATTLE 42
LOUVRE: THE FINAL CURSE 42
MOTOCROSS MANIA 43
SKYDIVING EXTREME 43

GRAN TURISMO 3: A-SPEC 20
ONIMUSHA: WARLORDS 30
RUNE: VIKING WARLORD 40
TIME CRISIS 2 40

ALIEN FRONT ONLINE 67
DEATH CRIMSON OX 44
DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN 60
FLOIGAN BROTHERS: EPISODE 1 60
HEAVY METAL: GEOMATRIX 62
LAST BLADE 2: HEART OF THE SAMURAI 44
OUTTRIGGER 53
PRO PINBALL TRILOGY 44
SKIES OF ARCADIA 54
SOLDIER OF FORTUNE 55
SPORTS JAM 67

GAME BOY ADVANCE

ARMY MEN ADVANCE 77
FINAL FIGHT ONE 77
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP 77
MARIO KART SUPER CIRCUIT 70
PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE 70
READY 2 RUMBLE ROUND 2 77

opisy

s. 62 Escape from MI
s. 64 FINAL FANTASY CHRONICLES
s. 58 Gran Turismo 3
s. 66 Technomage
s. 70 Tekken Tag T.

Pila

"Co Nowego?" w tym miesiącu nieco się skurczyło, a to z uwagi na nieco mniejszą dawkę informacji (sezon ogórkowy)...

CO NOWEGO?

Pierdzący Oszołom, w dodatku bekający jak stary!

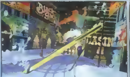
SHREK

Po wyjściu z kina po seansie "Shreka" - szukałem siedzenia i gałek ocznych, gdyż ze śmiechu gdzieś je podziałem (polecam wypas jakich mało full-serwis - serio serio! Trza "sztachnąć feromona", hiehie!). Tym bardziej ucieszyłem się na wieść o planowanej grze opartej na właściwej licencji! Głównym bohaterem zadymy jest nieszczęsny, przerośnięty Ogr imieniem Shrek (a to ci dopiero!), mający problemy z gazami (czy to aby mój rogorzały fan ? Pozdrawiam prfff...). Z tego co mi wiadomo, lokacje będą mocno przypominać te znane z filmu (np. straszny "zamek"), natomiast fabuła będzie miała niewiele wspólnego z filmową (odbicie księżniczki i obowiązkowe zakochanie się w niej, hiehie!), ponieważ DreamWorks (producent filmu) nie wtrąca się między wódkę a zakąskę. DIGITAL ILLUSIONS (developer - hurra!) jest firmą, którą kojarzę jako "solidną" i "z wyczuciem", toteż o poziom merytoryczny przygody jestem spokojny (wydawca TDK - troszkę dołuje, ale...). Bo czyż nie wydaje się niezwykle ciekawym fakt zaimplementowania wskaźnika "wydolności pierdowej" bohatera (na full = pierd w twarz przeciwnika, oczywiście pierd-killer!)? Wzorem obrazu z wielkiego ekranu w SHREK zaimplementowanych będzie sporo motywów zrywających tupety (super questy?), np. zapierdzenie tańczącej krowy, pierdzenie tu i tam itd. Oki, SHREK będzie traktować nie tylko o pierdzeniu, ale nie ma się co okłamywać - będzie to motyw przewodni (choć o bekaniu nie wypada nie wspomnieć.). Gra zawierać będzie 6 światów, a jaka idea wyższa będzie przyświecać Ogrowi [illegible] wiadomo. Nie wiadomo również, czy w grze pojawią się pozostałe postacie znane z filmu, [illegible] osiołek (ja chcę polską lokalizację [illegible]) i "piękna" księżniczka), jednak jeśli tak się nie stanie, będzie maks kicha... Jednym z ciekawszych aspektów SHREKa jest kwestia wykonania pod kątem graficznym. Jako że film powstał w całości przy użyciu pecetów dzięki żyrliwości (tja, kapucha...) DreamWorks, DIGITAL ILLUSIONS może korzystać z gotowych obiektów 3D, a także (!!!) tekstur, które zostały wykorzystane w filmie! Sporo mówi się także o przywiązaniu wagi do takich szczegółów jak "ruchomy śmietnik" Shraka, bujający się bezwiednie podczas stawiania przezeń niezgrabnych kroków.. Co tu dużo ględzić - ten tytuł ma być tym pazurem X-a, pokazywać jego możliwości, kopać zady (roz koszt) i pierdzieć na twarz, hiehie! SHREK, jak zapewnia wydawca, powinien ukazać się na X-a wraz z amerykańską premierą platformy, jednak prawdopodobnie tak się nie stanie, bowiem szpiedzy skrupulatnie donoszą, iż wymaga naniesienia sporej ilości poprawek. Czekam - z radości popuszczając gazy, modląc się przy okazji, aby licencja tak wspaniałego filmu nie została "spalona", hiehie!☐ [hiv]

A co to? Gdzie żołnierzyki? To chłopaki się wysilili....

JONNY MOSELEY MAD TRIX

Chłopaki z 3DO to twardzi goście - gra za grą, jak w mordę strzelił robią coraz większe pasztety, a i tak dalej silą się na nowe produkcje. Teraz wzięli się za narciarstwo wyczynowe. Daruję Ci cytowania tekstów typu "JM MAD TRIX to najlepsza gra w historii!" a zaserwuję tylko suche fakty, które udało mi się wyłowić z bełkotu półdebili, zwących się specami od reklamy. Grafika MOŻE trzymać zjadliwy poziom, bowiem do sesji Motion Capture chłopaki wzięli prawdziwych zawodników (w tym olimpijskiego mistrza w biegu zjazdowym, tytułowego Jonny'ego), a i część tras ma swoje rzeczywiste odpowiedniki. System rozgrywki to mocne arcade, stanowiące (w zależności od wybranego trybu) albo normalny bieg zjazdowy (tniesz sobie w dół górskich stoków), albo jakieś mega kosmosy, pokroju śmigania na nartach w half-pipe'ie, czy przelatywania przez zaśnieżone drogi San Francisco, Las Vegas, Newady, a nawet Rzymu! Geesz. Oczywiście środowiska ma być wszędzie w pełni interaktywne, a możliwość zostania przejechanym przez pociąg nadarzać się co krok.) Hmmm, zobaczymy co im z tego wyjdzie. Ponoć już w grudniu. Aha! Nie łudźcie się ładnymi screenami - wyglądają na mocno retuszowane, ghe ghe! [myq]



pLaYmAn ty pało - nie napisałeś sloganu. W mordę chcesz? [skład]

PROJECT EDEN

Już niedługo, bo pod koniec września, pod strzechy posiadaczy Czarnuchów (i blaszaków) zawita kolejny shooter, z dość (nie)wyraźną fabułą, w ujęciu TPP (choć można zmienić na widok FPP, a'la TIME SPLITTERS). W PROJECT EDEN (action-adventure) akcja toczy się w nieodległej przyszłości, kiedy to seks stał się rzeczą powszechną (H: że niby teraz to tylko w TV?;), a co za tym idzie - Ziemię dotyka problem przeludnienia. Ludzkość, aby uporać się z tym mankamentem:), tworzy "piętra" nad ziemią, gdzie przeniesione są metropolie i wszystkie normalne jednostki "ludzkie", a na zapomnianym undergroundzie zostają przestępcze organizacje, gangi, mutanty (nie no, Śpiera, co robisz w kolejnej szpili?;), wiejskie głupki i inne świry. Ty zaś, Graczu, jako grupa złożona z 4 (hm... [illegible] nawiązanie ujęcia akcji do ALIENS: COLONIAL MARINES czy X-SQUAD?) super-glinierzy, członków UPA (Urban Protection Agency), musisz zejść do 11 ciemnych, bardzo rozległych, ponurych i zrujnowanych (najniższych) poziomów miasta, aby [illegible] i zaprowadzić porządek. Korzystając z umiejętności bohaterów (Andres - mechanik, Amber - potężny cyborg oraz Minoko - haker) oraz swoich, przyjdzie Ci rozwiązać masę różnych zagadek (typu "Lara i jej fiara";) oraz przedziurawić niejeden owłosiony łeb (przeciwnicy mają przechodzić morphing, np. z ciecia w aliena-mutanta). Oczywiście każdym z członków będziesz mógł kierować niezależnie (przełączać się między osobnikami) lub po prostu wydawać komendy typu: "Idź za mną", "Osłaniaj mnie", "Zostań" (H: "podaj łapę";) itd. Nie zabraknie również trybu Multiplayer, gdzie w kooperacji pomagać Ci będzie trzech kumpli (dostępny ma być również tryb Deathmatch). Znaczącą rolę w grze odgrywać ma również energia, która odpowiedzialna będzie za wszystko - amunicję, energię życiową, obronę (w jaki sposób - niestety nie wiem). Twórcy nie ukrywają, iż tworząc P. EDEN inspirowali się amigowym "Hired Guns". Już w tym stadium "rozwoju", gra sprawia wrażenie ukończonej. Otoczenie obfituje w dużą liczbę detali, poziomy są ponure. Wszystko rześko śmiga w 60 FPS-ach (single player), jednak w trybie na kilku Graczy liczba klatek spada (ale nie poniżej 30). Co mnie [illegible], to jakość tekstur, które na konsoli są trochę gorsze w porównaniu z wersją PC-tową (sądząc po shotach). Miejmy nadzieję, iż EIDOS (developer - CORE DESIGN) zapewni nam zapowiedziane 60 godzin świetnej zabawy, na co liczę... [pLaY]

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLaYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.VideoGames.com	www.Gamers.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	PSX	8,0	8,0	-	8+
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	DC	-	8,3	-	9
ATARI ANNIVERSARY EDITION	DC	8,0	8,3	-	2
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	PSX	-	7,9	-	+8
BLAST LACROSSE	PSX	-	8,3	8,1	3-
CART FURY CHAMPIONSHIP RACING	PS2	8,0	7,9	8,3	8+
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON	GBA	8,3	8,1	8,3	8
CITY CRISIS	PS2	6,2	7,6	8,3	+8
CONFIDENTIAL MISSION	DC	8,3	7,9	8,3	8
COOL BOARDERS 2001	PS2	7,5	7,8	7,8	8-
CRAZY TAXI 2	DC	8,0	8,3	8,3	9
DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE	PS2	-	8,0	8,3	7
DAVE MIRRA: MAXIMUM REMIX	PSX	8,0	7,9	8,0	8
EIGHTEEN WHEELER	DC	8,3	8,3	7,5	8+
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	PS2	8,1	7,2	8,3	+8
EXHIBITION OF SPEED	DC	-	7,9	-	7
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	GBA	9,1	8,3	8,0	8
FINAL FANTASY CHRONICLES	PSX	8,0	9,1	8,3	10
KRAZY RACERS	GBA	-	7,2	8,3	+7
KURU KURU KURURIN	GBA	7,1	7,8	-	8
LE MANS 24 HOURS	PS2	8,0	8,0	-	-8
MOTOR MAYHEM	PS2	7,2	8,0	8,0	+8
MTV MUSIC GENERATOR 2	PS2	7,5	7,9	8,3	-
MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	PS2	7,8	8,0	8,3	7
NASCAR HEAT 2002	PS2	7,5	8,3	8,1	8
NBA STREET	PS2	8,0	8,0	8,3	+8
RAYMAN ADVANCE	GBA	7,5	8,3	8,3	+8
RED FACTION	PS2	8,3	8,3	8,1	8
SKY ODYSSEY	PS2	8,2	8,3	8,3	7
SONIC ADVENTURE 2	DC	8,3	8,3	8,3	8
SPEC OPS: COVERT ASSAULT	PSX	8,0	-	-	+8
STUPID INVADERS	DC	6,2	8,0	7,5	7
SUPER MARIO ADVANCE	GBA	8,2	8,3	8,3	7
THE BOUNCER	PS2	6,0	6,0	7,0	-8
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	GBA	8,3	8,3	8,3	8
TWISTED METAL: BLACK	PS2	8,0	9,1	8,0	+8
WLD: WARJETZ	PSX	8,3	8,3	8,3	3
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	PSX	8,3	7,8	8,3	7+
ZONE OF ENDERS (Z.O.E.)	PS2	7,4	8,0	7,5	8+

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:
PSX: BREATH OF FIRE 4, MEGA MAN X5
PS2: OPERATION WINBACK, TWISTED METAL BLACK, RED FACTION

Niedługo ukażą się: Bloody Roar 3 (Pal, PS2), Paris-Dakar Rally (PS2), Extreme G3 (PS2), Alex Ferguson's Player (PS2), 7 Blades (PS2), Europe Racer (PSX), [illegible]

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW

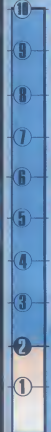
Tak! Koniec kłopotów z [illegible] USA i Japonii [illegible]
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM [illegible]
Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA [illegible] które ukazują się szybciej niż ich europe[illegible] są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w [illegible] PAL przez AUDIO-VIDE[illegible]
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsol: 1002 5501 5502, [illegible] 7001 [illegible]002, [illegible]

Prowadzimy serwis konsol w pełnym [illegible] lasery, wymieniamy czytniki [illegible]

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 15 zł [illegible] 22% VA[illegible] wysyłka

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.unirad.com

konsolo-METR



PlayStation

Szarak albo się "skończył" albo przeżywa poważny kryzys, bo jak inaczej wyjaśnić dosławnie ZERO nowych zapowiedzi czy kilka dość przeciętnych gier w miesiącu. Hmmm

Oto dane, jak wygląda liczba sprzedanych na całym świecie PSX-ów z dnia 30 czerwca 2001 - do tego czasu, od premiery systemu, nabywców znalazło już 85,44 mln. sztuk Szaraczków! Najwięcej, bo 33,75 mln. w Europie, dalej są Stany (32,9 mln.) i na końcu Japonia (18,79 mln. egzemplarzy). Ogółem sprzedano już 783 mln. oryginalnych gier na tę konsolę - najmniej w Europie (hmmm....), bo tylko 230 mln., 260 mln. sztuk w RKW i 290 mln. za oceanem. [shiva]

Popatrzcie jak kształtowała się lista najlepiej sprzedawanych gier na Plejaka w miesiącu czerwcu (USA). W "dziesiątce" nie zabrakło nieśmiertelnego, wiekowego przecież już TEKKENa:

1.	Gran Turismo 2	SCEA
2.	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision
3.	Final Fantasy Chronicles	Squaresoft
4.	Spec Ops: Ranger Elite	Take 2
5.	Tomb Raider: TLR	Eidos
6.	ATV Quad Power Racing	Acclaim
7.	MLB 2002	989 Sports
8.	Tekken 3	Namco
9	Spec Ops	Take 2
10.	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision

Hah, jednak doczekamy odsłony "2002" z roku na rok coraz biedniejszej koszykówki z serii NBA SHOOTOUT, w Europie znanej pod nazwą TOTAL NBA. Pierwszy raz w historii nie będzie ona miała praktycznie żadnej konkurencji (EA nie wyda już w tym roku NBA LIVE 2002 na Szaraka) i oto co zaoferuje: nowy motion-capture zawodników, nowy komentarz, a także usprawniony tryb tworzenia wsadów ("Create Dunk"). [shiva]

Oto prawie pełna lista zapowiedzi gier, które niebawem powinny zostać wyplute na rynek amerykański: LOONEY TUNES SHEEP RAIDER (gra powinna już być w sklepach), HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH ([illegible]), SYPHON FILTER 3 (wrzesień), X-MEN: MUTANT ACADEMY 2 (10 wrzesień), SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO (18 wrzesień), THPS3 (listopad), TWISTED METAL: SMALL BROWN (15 listopad). Do końca roku powinny jeszcze ukazać się: FIFA 2002, MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN, NBA SHOOTOUT 2002, HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE [shiva]

[illegible]

Komu trzeci filtr na syfon?

SYPHON FILTER 3

SONY ruszyło ostro z kampanią promocyjną jednej z ostatniej (jeśli nie ostatniej...) głośnej gry na ukochanego Szaraka. Data wydania SYPHON FILTER 3 otrzymała właśnie metkę "wrzesień 2001" i na nowe przygody Logana oraz Liang można już się zacząć pomału szykować. Co nowego? Tradycyjnie, jak to w sequelu - bronie, ciekawszy scenariusz i mapy, a także kilka nowych, grywalnych postaci. Rozgrywka ma pozostać w zasadzie nienaruszona i w temacie gameplay zmiany widać w zasadzie tylko ze względu na wrzucenie kilku mini-gier (o co konkretnie chodzi - nie wiadomo) i usprawnionego trybu Multiplayer dla dwóch Graczy. W wywiadzie udzielonym internetowemu serwisowi GameSpot sami goście od public relations europejskiego oddziału SONY (SCEA) wyraźnie dali do zrozumienia, że nic tak na dobrą sprawę się nie zmieniło. Ci sami osobnicy napomknęli też o podrasowanym nieco enginie - co w praktyce oznacza nieco więcej detali na ekranie i kilka nowych efektów przy wystrzałach oraz wybuchach. Cudów jednak nie oczekujcie - wystarczy zerknąć na niedawno wyplute przez SCEA shoty. Na ukończenie SF3, w założeniach twórców ofkoz potrzeba będzie około 25 - 30 godzin [illegible] gry skutecznie podbić mają wspomniane [illegible] mini-gierki. Powiem tak: odgrzewany kotlet, ale prawda jest taka, że w obecnej sytuacji na rynku Plejaka lepiej jest zjeść coś mało wykwintnego niż chodzić głodnym, he? [shiva]

"Koniecczny" to dopiero początek... Halo!?

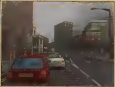
ENDGAME

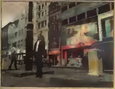
Huh! Szykuje się ciekawy kawałek softu, a to z racji gatunku do jakiego ma przynależeć - w końcu nie często mam okazję pisać o strzelaninach na pistolet, zwanych kiedyś (gdy dinozaury chodziły po ulicach) "celowniczkami". A taką właśnie pozycją ma być szykowany na Gwiazdkę tego roku, ENDGAME! Akcja toczyć się będzie w dwóch światach - raz rozwalasz przepitych strażników, wysłanych ofkoz przez złą i mroczną Korporację (jak to bywa w przyszłości), raz komputerowe stwory śmigając po czeluściach wirtualnej rzeczywistości (ot, taka gra w grze). Developer zapowiada mocno rozwiniętą inteligencję wszelkiego rodzaju wrogów a także bardzo rozbudowaną wielowątkowość akcji [illegible] będzie można przechodzić na różne sposoby - i nie chodzi tu o patenty typu [illegible] następnym razem pr[illegible] ENDGAME ma dać Ci [illegible] odwzorowanie miasta [illegible] Europy (10 realnych [illegible] plus wspomniane wirtualne questy) - od Rosji po szwajcarskie Alpy. Gra będzie wykorzystywać wszelkiego rodzaju pistolety do PS2, w tym GunCona oraz szykowanego właśnie GunCon2. Wszystko pięknie, tylko developer jakiś taki nieznany - CUNNING DEVELOPMENTS, ciężko mu zaufać... [myq]

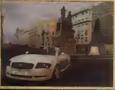
KALEJDOSKOP

GETAWAY

Wydawca: Sony
Termin: data nieznana



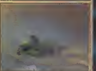




Może być nieźle...

DROPSHIP

Pamiętacie jeszcze ten, tworzony już od ponad półtora roku, tytuł? Trza przyznać, iż przez ów czas developer firma STUDIO CAMDEN (odpowiedzialna za TEAM BUDDIES, KINGSLEY'S ADVENTURES czy w końcu średnio udanego BLAST RADIUS), wprowadził ogromne poprawy do swego produktu. Ale po kolei (kiedyś słyszałem że za kolejką w mordę leją.)... DROPSHIP to po części arcade'owa strzelanina z wątkiem taktycznym, w której zasiadamy za sterami samolotu, aby wykonywać zróżnicowane misje. Będą to zadania zarówno ofensywne (ataki na wrogie jednostki naziemne, batalie powietrzne), jak i defensywne (obrona bazy itp.), podzielone na kilka pod-misji (wszystko non stop komentowane przez HQ). Nie będzie również rzadkością konieczność dostarczenia własnych oddziałów (złożonych z jeepów, czołgów i tego typu żelastwa) drogą "lotniczą" w odpowiednio usytuowane miejsce (trzeba planować gdzie i jak, aby było "bezboleśnie"), ofkoz rozwalając przy okazji masę przeciwników. Czasami trzeba będzie również niezauważonym wlecieć do wrogiego obozu i uratować ważne persony. Co mnie cieszy, to fakt, że niekiedy będziemy zaczynać daną misję wchodząc w atmosferę (podobny motyw był w jednej misji AC3/PSX). Obszar, nad którym będziemy działać, sprawia wrażenie olbrzymiego (40x40 km), wszędzie występują jakieś dobrze wykonane obiekty (typu drzewa, domy itp.). Sterowanie ma być intuicyjne, choć nie obejdzie się bez treningu (tryb "Free"). Graficznie jest dobrze, przynajmniej jest znacznie lepiej od czasu zeszłorocznego pokazu na E3 (w tym roku była nawet dostępna grywalna wersja, o której uczestnicy wypowiedzieli się pozytywnie). Ta zapowiadająca się na kawał niezłego kodu "taktyczna strzelanka" wydana (przez SONY) zostanie na DVD, prawdopodobnie pod koniec listopada br.□ [pLaY] Pozwolę sobie jeno zauważyć, że DROPSHIP (jak zresztą połowa innych hitów na PS2) wygląda teraz ciupkę gorzej niż na zeszłorocznych screenach, co pozwala mi przypuszczać, że tamte shoty (i film) były kolejną ściemą... A może się mylę? [Mr.Ś]



ŚWIATGIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol
Największy Wybór Gier i Akcesorii
* Skup Gier, Wymiana i Sprzedaż *

ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax 0 (22) 814-27-66
http://www.swiatgier.alpha.pl

0501-707-919
0501-196-694
swiatgier@alpha.pl

SPRZEDAŻ RATALNA

PlayStation
PSone
PlayStation 2
Dreamcast
GB Advance
GB Color

konsolo-METR

PlayStation 2

Gier może nie było w tym miesiącu zbyt wiele, ale przynajmniej wyszło długo oczekiwane GT3. Zapowiedzi jest umiarkowana ilość, co po części tłumaczy sezon ogórkowy. Cieszy fakt, że sprzęt wciąż tanieje, zdobywając sobie coraz to nowych nabywców.

SONY oficjalnie potwierdziło obniżkę ceny PS2 w Japonii (od września). Konsola kosztować tam będzie od tego momentu nie 39,000, ale około 35 tys. jenów (nieco ponad 1200 zł). Decyzja podyktowana jest oczywiście faktem rychłego wejścia na japoński rynek GameCube'a (14 września). Jednocześnie warto dodać, że niemal pewna jest obniżka ceny drugiego Soniaka także w USA i Europie - i to jeszcze przed tegoroczną Gwiazdką. [shiva]

Specjalne combo, zawierające w jednym pudełku konsolę PS2 wraz z grą GT3: A-spec (dostępne wcześniej tylko w Japonii oraz USA), wystartowało w Europie! Co jeszcze lepsze, dostępne jest także i u nas, za całkiem przyzwoitą cenę 1899 zł (czyli gra wychodzi za 100 zeta; "goła" konsola kosztuje obecnie 1799 zł). W chwili gdy to czytasz, na naszym rynku powinno już być również w sprzedaży specjalnie zaprojektowane dla GT3 kółko Logitecha, słynny GTForce. Jego koszt to ok. 500 zł, czyli dobrze ponad 100 zł więcej niż w innych krajach. Sad! [shiva]

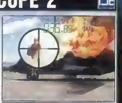
Szajba na punkcie Hardków do PS2 ogarnęła już Japończyków. Kiedy 10 lipca SONY rozpoczęło przyjmowanie pre-orderów w swoim internetowym sklepie playstation.com, dostępne na dobry początek 10 tys. twardzieli rozeszło się w... kilkadziesiąt minut. Cena dysku w KKW wynosi ok. 600 zł, a do Stanów i Europy napędy mają trafić jesienią. [shiva]

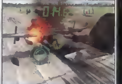
Oto jak prezentują się oficjalne dane SONY dotyczące sprzedaży konsol (cały świat) w drugim kwartale tego roku, czyli w okresie od kwietnia do czerwca. PS One rozeszło się w liczbie 3,2 mln egzemplarzy, dzięki czemu całkowita liczba sprzedanych konsolek wynosi już 85,4 mln. sztuk! Z kolei drugi Soniak znalazł 4,3 mln nowych nabywców, dzięki czemu w sumie jest już 14,9 mln PS2 w domach na całym świecie. [shiva]

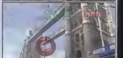
Wreszcie poszli po rozum do głowy

SILENT SCOPE 2

Jakie były największe wady, wydanej kawałek czasu temu, pierwszej części SILENT SCOPE (PS2, DC)? Czy aby nie zastraszająco krótki czas gry i brak obsługi pistoletu, zabijające w zasadzie ducha rozgrywki, he? Twórcy obiecują to poprawić. W sequelu oczywiście... Drugi "sajlent", dostępny już od dłuższego czasu na automatach, dostanie bowiem w wersji PS2 (exclusive) całą gamę dodatków. Będzie kilka nowych trybów gry. Będą specjalnie opracowane z myślą o nowym Soniaku levele (w trybie Single). Będzie Multiplayer, włączając w to obsługę LINKa. I wreszcie - najważniejsze! - będzie obsługa specjalnego guna, który KONAMI zamierza wypuścić jeszcze jesienią (na razie nie potwierdzono tego oficjalnie w przypadku Stanów i Europy). Pukawka ma współpracować także z inną grą tego wydawcy (której zapowiedź znajdziecie nb. w numerze) - POLICE 911, wyróżniającej się z tłumu poprzez zastosowanie paru ciekawych, dosyć innowacyjnych rozwiązań (m.in. wyposażona jest w specjalny trackball znacznie ułatwiający namierzanie i "zdejmowanie" ze snajperki przeciwników). Hmmm, do zajefajnego "sniper rifle'a" z automatu takiej zabawce daleko, ale i urządzenie może okazać się interesujące. Graficznie, szczerze mówiąc, niewiele zmian w stosunku do "jedynki" - a i owszem, podrasowano nieco rozdziałkę, postacie zyskały nieco polygonów, jednak generalnie nie ma się czym podniecać. Po prostu jest przeciętnie... Czekamy do 18 września! [shiva]







Piguła... krótko i na temat

O tak oto prezentuje się, pod kątem liczb, sprzedaż oprogramowania na konsole PSX i PS2 w drugim kwartale tego roku: Szarak: ok. 18 mln sprzedanych gier (od startu konsoli poszło już prawie 800 mln płyt), i natomiast PS2: 17,5 mln (ogółem 40,8 mln sztuk). [shiva]

SONY dało ciała i amerykańska wersja GT3: A-SPEC ma w sobie buga, który dotyczy sterowania w te wspaniałe wyścigi przy użyciu specjalnie zaprojektowanej dla GT3 oficjalnej kierownicy LOGITECHa, czyli kółka GTForce. Problem sprowadza się do niekontrolowanego, nagłego wyłączania się urządzenia w trakcie gry, co - sami przyznacie - jest "małym" nieporozumieniem. SONY wydało oficjalne oświadczenie, w którym stwierdza, że problem występuje w następujących przypadkach: kiedy jednocześnie podpięta jest kierownica (USB) i pad w pierwszym porcie kontrolera (należy odłączyć pada). Drugim powodem może być używanie przedłużacza kabelka od kierownicy. Trzecim zaś... uderzenie w przeszkody podczas jazdy. To właśnie ów bug i, szczerze mówiąc, niewiele tu można zrobić (poza bezwypadkową jazdą!). Na szczęście problem dotyczy małego procentu użytkowników PS2, ale fakt pozostaje faktem. Ale wersja europejska jest OK. [shiva]

Specjalny przewodnik po grze GT3: A-spec wypuszcza na rynek brytyjski firma Piggyback Interactive. Książka opisywać ma wszystkie aspekty tej cudownej ścigałki, wskazówki dotyczące ustawień poszczególnych samochodów (parametry itd.) i parę innych "drobiazgów". Cena w granicach 18 funtów (ok. 85 zł). [shiva]

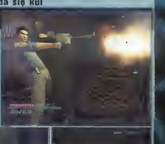
Szajba zwana GRAN TURISMO 3: A-spec dosięgła cały świat; padają rekordy sprzedaży w większości krajów. Dla przykładu, w samej tylko Wielkiej Brytanii, gdzie zakładano sprzedaż tej gry na poziomie 30 tys. egzemplarzy w pierwszym tygodniu od premiery, nabywców w zaledwie dwa dni znalazło 120 tysięcy kopii. Po prostu szajba! [shiva]

O ścigałce SUPERCAR STREET CHALLENGE pisaliśmy już wcześniej, ale pojawiły się wreszcie konkrety (też

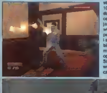
Pila

To nie w stylu NAMCO ale... i tak zapowiada się kul

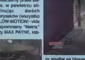
DEAD TO RIGHTS PS2



NAMCO ostro pracuje nad nie lada softem, który może okazać się godnym rywalem dla nadchodzącego na PS2 Snake'a (MGS2). Twórcy (a dokładniej ich oddział - WEST COAST) nie ukrywają, iż tworząc DEAD TO RIGHTS inspirowali się filmami pokroju "Payback", "The Killer" czy "Hard Boiled" (i filmami akcji rodem z Hong Kongu), zatem możemy liczyć na porządny action-adventure (TPP), w którym fabuła (notabene, nawet niezła - nie słuchajcie marudzenia HIV'a) (H: chcesz kopa w rodzynę?:) przedstawia się następująco: wcielamy się w Jacka Slate'a - byłego gliniarza, który został wrobiony w morderstwo własnego starego, po czym nawiał z kicia w celu rozprawienia się z prawdziwym złoczyńcą i oczyszczenia swojego konta [zauważcie - typowo filmowy, dość wysłużony (w dziedzinie filmu) scenariusz, będący jednak czymś nowym w grach wideo] (H: tjaaa, a SHENMUE to co - ciec hotelowy?), po drodze zdobywając przyjaciół i gnębiąc wrogów (panowie z NAMCO rozmyślają nt. wprowadzenia nieliniowości). Główną bronią naszej postaci będą pięści i kilka niezłych pukawek (tudzież przedmiotów a'la pałka). System celowania we wrogich cwaniaczków dopuszcza możliwość



strzelania w kilka części ciała (tych ma być 10) a co najlepsze - Gracz wykonywać będzie mógł bardzo efekciarskie akcje, żywcem z "Matrixa"! Nie wiecie, o co chodzi jakby? Przykład: wbiegamy do pokoju pełnego cwaniaczków i skaczemy przed siebie, w powietrzu eliminując dwóch opryszków (wszystko SLOW-MOTION! - vide wspomniany "Matrix" czy MAX PAYNE, który zawitał na blaszaku, wkrótce również na PS2 i Xbox), lądujemy, robimy rolla, podbiegamy do kolejnego przeciwnika i wyrywając mu z ręki shotguna robimy z niego ruchomą tarczę, aby bezboleśnie pozbyć się reszty zbirów. Niezłe, nieprawdaż? Takie akcje będą normą, co tylko podbudowuje ostrą klimę. Oczywiście nasi rywale nie będą pozbawieni SI, bo ta ma być u nich wysoka. Nie zabraknie również interakcji z otoczeniem. Jednak oprócz bezbreskiej wyrzynki, uświadczymy również sporo mini-gierek i zagadek logicznych. W kwestii oprawy graficznej - wszystko idzie w dobrą stronę - nie jest jeszcze rewelacyjnie, lecz coraz lepiej. Ta warta uwagi szpila ukaże się na początku przyszłego roku (a dokładniej w okolicach marca), oczywiście na drugiego PeeSa. Ja już zacieram brudne rączki... [pLaY]



przed bardzo bliską już premierą (wrzesień). Zasuwać nam będzie dane po następujących metropoliach: Los Angeles, Nowy Jork, Londyn, Rzym, Paryż, Monachium i Monaco. Potwierdzono opcję Multiplayer (niestety tylko Split dla dwóch Graczy), doszedł też tryb tworzenia własnej trasy. [shiva]

PS2 Figurki, figurki! Tym razem z dobrze znanej serii LEGACY OF KAIN, od amerykańskiej firmy GlooBox Toys. Od dziś każdy fan Raziela (i posiadacz plastiku ze znaczkiem VISA) może sobie zatem sprawić prezent, który kosztować go będzie około dwudziestu dolarów. [shiva]

PS2 Kolejna produkcja z gatunku survival-horror tworzy tym razem TECMO. Pomijając dość niekonwencjonalny tytuł, PROJECT 0, cała reszta jest jak najbardziej konwencjonalna - jest morderstwo, jest postać młodej dziewczyny (ta - reporterki, której zabito brata), jest klimatyczna grafika i ścieżka dźwiękowa. Z rzeczy ciekawszych warto wspomnieć, że producenci za główną broń do walki z przeciwnikami wybrali sobie... aparat fotograficzny naszej bohaterki! Konkretnie chodzi o lampę błyskową, którą "załatwiać" mamy wrogie postacie. Hmm. [shiva]

PS2 Film na podstawie gry? To już pomału nic wielkiego... Kolejnym tytułem, który zawita do kin, będzie MAX PAYNE - naprawdę rewelacyjna produkcja, dostępna już na blaszaku, mająca pojawić się na PS2 i Xboxa jesienią (ostrzymy ząbki!). Filmową wersję MAXa stworzy Dimension Films wespół z Collision Entertainment (m.in. "Scary Movie", "Scream"), a obraz ten pojawi się nie wcześniej jak w trzecim kwartale 2002. [shiva]

PS2 Hmmm, action-adventure w stylu TPP od 3DO? Kurka, może niech lepiej zostaną przy żołnierzykach z serii ARMY MEN:)? Anyway, ta "wspaniała" firma szykuje na PS2 nową grę z tego gatunku, zatytułowaną SHIFTERS. Pobiegamy po prawie 30 poziomach, wcielając się w aż 24 postacie - z tego, co dane mi było zobaczyć na pierwszych shotach, powiem tylko: "którędy do wyjścia?". [shiva]

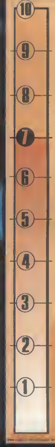
PS2 'Fair Trade Commision' - japoński odpowiednik urzędu zajmującego się badaniem uczciwości poszczególnych firm handlowych (H: NIK?) - wydał oświadczenie, w którym jednoznacznie stwierdza, że SONY stosuje praktyki monopolistyczne w temacie sprzedaży konsol oraz oprogramowania. Firma wymuszała na poszczególnych sprzedawcach sprzedaż gier i sprzętu po odgórnie ustalonych cenach oraz - co najważniejsze - nakazywała zaopatrywanie się w towar z góry ustalonymi, wygodnymi dla SONY kanałami dystrybucji. A ponoć tylko Bill jest taki zły, he? [shiva]

PS2 Jest oficjalne potwierdzenie z UBI SOFTa, że GRANDIA 2 (DC) zostanie jednak przerzucona na PS2. Nie wiadomo tylko, kiedy wersja na drugiego Szaraka tego niezłego (ponoć, ja się nie znam:) cRPGa zostanie wrzucona na rynek. Plotki mówią o jesieni. [shiva]

PS2 MAX PAYNE, otrzymał oficjalną - choć przybliżoną - datę wydania w wersji na nowego Soniaka. Gra ukazać ma się na rynku "Ju2" w październiku, a przynajmniej tak twierdzą goście od public relations z TAKE2 (wydawca). Czekamy, czekamy, czekamy! [shiva]

Piła

konsolo-METR



Dreamcast

"Drim" dał ostro czadu w tym miesiącu. Miejmy jednak nadzieję (złudną), że to nie są konwulsje umierającego (pamiętacie sytuację Szaraka sprzed roku?), bo zapowiedzi nowych produkcji jakoś nie widać. Czekamy na HEADHUNTERa...

Hoh, co się dzieje! Od połowy sierpnia mamy kolejną obniżkę ceny Dreamcasta w USA. Cena konsoli spadła na tamtejszym rynku do pułapu 80$ (z obecnych stu)! I - co jeszcze lepsze - DeCek potanieje o kolejne 30$ (czyli do sumy 50$) w okresie świątecznym, konkretnie w okolicach grudnia. Przynajmniej tyle wywnioskować można z wypowiedzi gości z największych amerykańskich sieci handlowych, a chodzi po prostu o opróżnienie z magazynów ciągle zalegających tam (w dużej ilości) DeCeków... Obniżka obejmie także ceny gier i akcesoriów. Nie wiadomo, niestety, co z Europą. [shiva]

Tymczasem w Polsce też nie jest tak źle, jak niektórzy to widzą. DeCek oficjalnie potanieje u nas od 1 września do pułapu ... 499zł! Konsola dostępna będzie w wybranych sieciach supermarketów oraz w firmie Lanser (lanser.net). Dodatkowo, w ofercie znajdą się dwa specjalne comba: "Dreamcast + kierownica" w cenie 699 zł oraz "Dreamcast + Arcade Stick + gra VIRTUA FIGHTER 3", także za kwotę 699 zł. [shiva]

Wiadomo już było o tym od pewnego czasu, ale dopiero teraz EIDOS wydało oficjalne oświadczenie, z którego jasno wynika, iż DeCekowa wersja COMMANDOS 2 została skreślona z listy wydawniczej firmy. Jaja sobie robią, po prostu robią sobie jaja! [shiva]

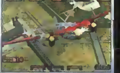
Od 1 września dostępnych będzie kilka wybranych, stosunkowo tanich gier na DeCeka (oferta firmy Lanser). W cenie 99 zł nabyć będziemy mogli m.in. VIGILANTE 8, FUR FIGHTERS, SHADOW MAN, SOUL REAVER, RAILROAD TYCOON 2 i SLAVE ZERO. Za 69 zł dostępne będą m.in.: MILLENIUM SOLDIER, PEN PEN TRICELON, FIGHTING FORCE 2 i WILD METAL. Fajną promocją jest pack składający się z gry THE HOUSE OF THE DEAD 2 wraz z oryginalnym pistoletem, w cenie 199 zł. [shiva]

SEGA of Japan poinformowała o stworzeniu nowego studia developerskiego, powstałego z dwóch innych, dobrze znanych oddziałów. W wyniku połączenia CRI (CSK Research Institute) oraz legendarnego, wspaniałego AM2 (m.in. VIRTUA FIGHTER, SHENMUE) stworzony został oddział pod nazwą SEGA AM2. Restrukturyzacja ma na celu zwiększenie wydajności poszczególnych grup SEGI, zwłaszcza w kontekście nowej polityki multiplatformowej. [shiva]

Internetowe, powietrzne batalie...

PROPELLER ARENA

Czy chcielibyście zasiąść za sterami samolotów z okresu drugiej wojny światowej? A czy marzycie o totalnej rozwałce w przestworzach, w arcade'owym stylu? Tak? Świetnie, segowski AM2 (z Yu Suzuki na czele) też tak "pomyślał", czego wynikiem jest obecnie zapowiadająca się powietrzna strzelanina. A trzeba dodać, iż w dobie schyłku "Makarena", takich szpili jest jak na lekarstwo, tym bardziej, że wiele, niemal ukończonych już wersji gier, zostaje odwoływanych... Smutne to, ale jak najbardziej prawdziwe... W grze, jak już wspomniałem, zasiądziemy za sterami starych samolotów, aby podziurawić wrogie blaszaki. I choć sama rozgrywka nie będzie czymś nowym w tym gatunku gier, tak ciekawym rozwiązaniem jest możliwość zmierzenia się z rywalami (maks. do 6) przez Internet (vide ALIEN FRONT ONLINE)! Graficznie PROPELLER ARENA wygląda całkiem przyzwoicie - niezłe efekty wybuchów, dobrze wykonane samoloty oraz ciekawie wykonane "miejsce akcji". Na zaprezentowanej na E3 wersji, animacja trochę kulała (na Splicie), co nie wróży chyba zbyt dobrze - miejmy nadzieję, że zostanie to poprawione (w końcu developer nie byle jaki). Autorzy wprowadzą typowe arcade'owe power-upy (dodatkowa energia czy amunicja), nie zabraknie również niezłej muzy (która klimatem przypomina mi tę z F355 CHALLENGE czy DAYTONA USA 2001); oby tylko postarali się o jakieś ciekawe, dodatkowe (drużynowe?) tryby rozgrywki, bo inaczej szpila szybko może się znudzić. Czekamy do końca wakacji (a może i trochę dłużej). [pLaY]



Piguła... krótko i na temat

Kolejnym, po GRAN TURISMO 2 i MGS, tytułem z Szaraka, który obsługiwany będzie przez emulator PSX-a na DC (słynny Bleemcast!, dostępny oficjalnie w dalszym ciągu tylko w USA) został... TEKKEN 3! Niestety nie jest znana jeszcze premiera, ale na Sieci mówi się o październiku - i jest to wielce prawdopodobne. [shiva]

W pudełku z grą SHENMUE 2 (w Japonii już 6 września) znajdzie się specjalny dodatek - bonusowy CeDek "Virtua Fighter Premium Disc". Znaleźć na nim będzie można całą masę shotów i art-worków, a także muzykę. Co więcej, sporo materiałów poświęconych będzie nadchodzącej, czwartej części VIRTUA FIGHTER. [shiva]

Jest data wydania mocno wyczekiwanego przez fanów pierwszej części VIRTUA TENNIS. Sequel z doklejoną metką "2K2" ukaże się za oceanem 30 października, zaś w niespełna miesiąc później w Europie. Zadziwiająca jest cena (48$), a to dlatego, iż SEGA miesiąc wcześniej informowała o obniżeniu o połowę cen wszystkich najnowszych produkcji (miało być 30 zielonych). [shiva]

13 sierpnia trafiła do sprzedaży (Jap) specjalna, limitowana edycja kolejnej nawalanki CAPCOMu zatytułowanej CAPCOM VS. SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001. W zestawie znajdzie się bonusowa płytka, zawierająca m.in. kilkaset zdjęć z wszystkich poprzednich bijatyk 2D tej firmy. Żeby było jeszcze ciekawiej, ową limitowaną edycję można było zamówić tylko w internetowym sklepie SEGI. [shiva]

Japońskie serwery Sonic Team, na których małe żółte ludziki toczą zacięte rozgrywki on-line w PSO i PSO VERSION 2, były w ostatnim czasie niemal bezustannie atakowane przez hackerów. SEGA zwróciła się nawet z prośbą o pomoc do policji, która szybko namierzyła "włamywaczy" i... zleciła robotę Interpolowi, bowiem hackerzy pochodzą z USA. [shiva]

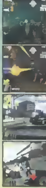
Znane są już wszystkie szczegóły związane z amerykańską premierą PSO VERSION 2. Numero uno - gierka pojawi się w sklepach już 11 września. Numero duo - każdy chętny do zabawy na serwerach SegaNetu, zmuszony będzie ostatecznie do uiszczenia wcześniej specjalnej opłaty! Tak, tak - SEGA zażyczyła sobie 15$ za trzy miesiące dostępu do serwerów. [shiva]

Premiera SUPER ROBOT WARS ALPHA uległa drobnemu poślizgowi - japońska wersja pojawi się w sklepach 30 sierpnia, a nie - jak wcześniej planowano - 27 lipca. Nie wiadomo co za Stanami i Europą, ale najprawdopodobniej na tych kontynentach gra nie zostanie w ogóle wydana. [shiva]

Piła

Co to? Sjakieś pały?

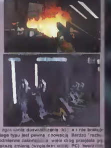
POLICE 911



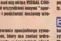
Nadchodzi kolejny już, po SILENT SCOPE arcade'owy shooter od firmy KONAMI, zatytułowany POLICE 911 (pokazywany na E3), traktujący o poczynaniach Policji. Tak jak w przypadku tego pierwszego konwertu z automatów, tak i teraz do dyspozycji Gracza zostanie oddany specjalny Sensor działający również przy drugiej części SS (z podtytułem DARK SILHOUETTE). Wcielamy się w policjanta, który musi wyeliminować ukrywającą się w slumsach i podrzędnych dzielnicach działalność przestępczą (czyli wiadomo - pościgi, strzelaniny itd.). W wersji automatowej (chyba wciąż niedostępnej w Polsce), oprócz light-guna, dostępny jest drugi "kontroler" umieszczany obok głowy. Umożliwia on (Motion Sensor) na uniki ataków przeciwników (i ich odpierania), chowanie się po kątach, rozglądanie się na boki - czyli w pewnym sensie "poruszanie się" bez pomocy pada (i przycisków). To spory krok w przód w tym gatunku. Takie rozwiązanie nie zawita prawdopodobnie do naszych domów (a przynajmniej jeszcze nie teraz). Wersja konsolowa posiadała będzie za to dodatkowe tryby rozgrywki (Training, Challenge i inne) oraz ulepszoną grafę, która na razie nie zachwyca (brak anti-aliasingu, kiepskie tekstury i wykonanie postaci). Wcielić się w glinę przyjdzie nam już (a może dopiero) w listopadzie br.□ [pLaY]

Kolejny konwert z PieCa

DEUS EX



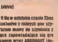
Już wkrótce (premiera na przełomie listopada/grudnia) powinien uderzyć na półki sklepowe kolejny konwert z blaszaka, tym razem gry DEUS EX, która na swym systemie osiągnęła spory sukces, a która w wersji na Czarnulę oferować będzie wiele usprawnień, zmian (ofkoz na lepsze) i support myszy wraz z klawiaturą. Wcielamy się w postać J. C. Dentona - początkującego agenta od anty terroru, który został wmieszany w niemały spisek firmy w której pracuje (UNATCO). Głównym zadaniem Gracza w tym cyberpunkowym, futurystycznym świecie będzie powęszenie w N.Y. w celu odzyskania zasobów bardzo rzadkiego i drogiego leku - Ambrozji - skradzionego przez terrorystów, aby powstrzymać śmiercionośną plagę Gray Death, która zagrozić może całemu globu. W rozwikłaniu brudnej sprawy trza będzie liczyć tylko na siebie oraz własne pukawki (tudzież gadżety typu noktowizory, celowniki laserowo-optyczne itp.). Choć gra wydawać się może zwykłym shooterem FPP posiada wiele elementów eRPeGa (kreacja postaci, wybór umiejętności, napotykanie NPC, zgarnianie doświadczenia itd.), a i nie brakuje jej motywów przygodowych, co w pozycjach tego typu jest pewną innowacją. Bardzo "rozbudowana" ma być tu również nieliniowość (3 odmienne zakończenia, wiele dróg przejścia gry itd.), jak i interakcja z otoczeniem. (...) Największą zmianą (względem wersji PC) tworzonej przez ION STORM szpili, ma być przyjazny interfejs - na [illegible] prostym sterowaniem, dostosowany do wymogów (czy raczej "ograniczeń" - Dual Shock 2) konsolowych Graczy. Mimo iż autorzy wpakowali więcej trójkątów w postacie, a i Motion Caputre stać ma na wyższym poziomie to i tak w kwestii grafy jest dość przeciętnie. Framerate sięgał będzie 30 klatek. Niektórzy pececiarze (Hi Wuti - jak tam kanapki?,) nie wierzą w udaną konwersję z ich "pożeracza-kasy" (ze względu na sterowanie) - na co ja odpowiadam głośnym pierdem w wykonaniu HIV'a. Ten posiadający dużo modyfikacji i usprawnień tytuł, który zostanie wydany przez EIDOS, może być naprawdę bardzo ciekawy, toteż radzę go wyczekiwać. [pLaY]



Wprawdzie tematyka futbolu amerykańskiego nie nas, Europejczyków, nie jest zbyt interesująca(!), ale warto wspomnieć o nadchodzącej ostatnio wielkimi krokami NCAA COLLEGE FOOTBALL 2K2. Gra ukazać ma się jesienią, pracuje nad nią ekipa VISUAL CONCEPTS (podobnie zresztą, jak nad wszystkimi innymi "sportówkami" ze znaczkiem "2K2") i podziwiać możemy właśnie pierwsze shoty. [shiva]

SEGA podjęła się opracowania specjalnego symulatora jazdy samochodem, który ma zostać wdrożony (jako uzupełnienie nauki jazdy w japońskich ośrodkach szkolenia kierowców - poinformował niedawno rzecznik firmy. "Gra" bazować będzie w oparciu o któryś z arcade'owych boardów SEGI i wstępnie planowana jest na wiosnę przyszłego roku. Czujecie coś takiego w Polsce:!? [shiva]

"Hasta la vista, baby!". TERMINATOR w wersji elektronicznej coraz bliżej, o czym donosi francuski INFOGRAMES. Gra jest tworzona przez dobrze znaną grupę PARADIGM i będzie klasycznym shooterem w ujęciu TPP, z płytką fabułą i masą strzelania. Scenariusz nawiązuje do filmu - akcja zaczyna się w Los Angeles AD. 2029, skąd tytułowy bohater przenosi się w przeszłość, ażeby kilka spraw załatwić i Sarę S Connor zaliczyć:) Sterować nam tu będzie dane kilkoma postaciami, a premiera najwcześniej w I kwartale przyszłego roku. Screenów, niestety, jeszcze nie ma. [shiva]

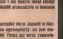


Wprawdzie pisaliśmy już o tej produkcji w zapowiedziach, ale warto jeszcze raz zwrócić uwagę na SPIDER-MAN: THE MOVIE (gierka ofkoz na podstawie filmu pod tym samym tytułem!). Oficjalnie ogłoszono, że nad grą pracuje team TREYARCH LLC (znani m.in. z doskonałych konwersji TONY HAWK'S 1 i 2), pokazano też konkretne shoty. Wrzucam je zatem - niezłe. [shiva]

No i jeszcze raz: "ha!". O ile w ostatnim czasie Xbox sukcesywnie odbierał exclusive'y różnych gier szykowanych na PS2, o tyle tym razem mamy do czynienia z sytuacją odwrotną - interesująco zapowiadająca się gra MALICE, dzięki umowom podpisanym przez ARGONAUT (developer; spłodzili obie części CROCa) i SIERRĘ (wydawca), ukaże się też na PS2. Premiera w 2002. [shiva]

Małe roszady i przetasowania nastąpiły w angielskich oddziałach SONY. Zlikwidowano jeden z nich - STUDIO LEEDS - a jego pracowników przeniesiono do pozostałych grup developerskich (STUDIO LIVERPOOL, SOHO i CAMBRIDGE), tak by wspomogli prace nad bardzo ważnymi dla SONY tytułami WIPEOUT FUSION oraz THE GETAWAY. A propos tych ostatnich - oj, męczą się z nimi chłopaki, męczą... [shiva]

Tak się zastanawiam, czy wszystkie "deski" w wydaniu elektronicznym muszą mieć nazwiska jakichś łajzy w tytule:) Najnowsza propozycja z UBI SOFTu, SUNNY GARCIA CHAMPIONSHIP SURFING, to ni mniej ni więcej tylko hasanie po falach, czyli innymi słowy surfing. Pierwsze obrazki z gry takie sobie, premiera w listopadzie. [shiva]



Zapolujcie sobie na zagranicznym eBayu plakacik - przedstawia on reklamę nadchodzącego mega-hitu KONAMI, głośnego już od dawna SILENT HILL 2. Co w nim takiego ciekawego? Ano to, że został zakazany przez japońskie władze i nie będzie mógł służyć przy promocji gry - ponoć KONAMI przesadziło w temacie "dobry smak". [shiva]

WINNING ELEVEN 5 sprzedał się w Japonii w liczbie ponad pół miliona egzemplarzy, co jest niewątpliwym sukcesem KONAMI. Firma już teraz zapowiedziała kolejną część serii i WINNING ELEVEN 6 ukazać ma się na PS2 "gdzieś w 2002 roku". Co nowego? Hoh, ponoć chcą wprowadzić opcję on-line, umożliwiającą zabawę przez Internet. Powiem tylko tyle: "o jaaaa!". [shiva]

Uwaga, uwaga - info jest niepotwierdzone i klasyfikowane jako plotka, ale... każda plotka niesie w sobie ziarno prawdy. Jak podaje amerykański serwis internetowy IGN, SONY rozważa ponoć usunięcie z PS2 opcji odtwarzania filmów DVD! Hoh! Zaletą takiego rozwiązania byłby z pewnością znaczny spadek ceny konsoli; na rynku mielibyśmy dwa rodzaje PS2 - z funkcją odtwarzania DVD (droższa) i bez takiej opcji (tańsza). Czekamy na potwierdzenie bądź zaprzeczenie tej informacji przez samo SONY (ff: tak trzymać!). [shiva]

Piła

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

8 listopada. To najważniejsza data w najbliższej przyszłości konsoli. Cieszy i zadziwia ilość launchów, oblizujemy się na szczegóły dotyczące DOA3 i GOTHAM CITY RACER...

Według ostatnich doniesień agencji Reutera, MICROSOFT wstrzyma tegoroczny launch Xboxa w Japonii i skośnoocy dostaną nową konsolę dopiero w marcu 2002. Powodem takiej decyzji jest chęć udanego, z rozmachem zrealizowanego startu systemu w Stanach (przypominam: 8 listopad) oraz wciąż niewystarczająca ilość gier, jakie byłyby dostępne w KKW w przypadku premiery jeszcze w tym roku (Japonia to specyficzny rynek - nie kupią gier pokroju AZURIK czy MADDEN NFL 2002:) MICROSOFT nie potwierdza tych wiadomości, ale... [shiva]

A jednak! Rewelacyjny MAX PAYNE (PC; jesienią PS2) zostanie skonwertowany także na Xboxa. Gra ukazać ma się pod koniec roku i, jak obiecują autorzy, w niczym nie ustępować będzie pod kątem oprawy wersji z blaszaka. Planowany jest też tryb Multiplayer. [shiva]

DOOM 3 na blaszaku coraz bliżej, tymczasem ostatnie wiadomości z obozu ID SOFTWARE i samego Carmacka (główny programista i założyciel ID) mówią o całkiem realnej szansie wydania tej gry także na konsole next-gen. Konkretnie chodzi o X-a oraz PS2 - o ile ten pierwszy to niemal pewniak, tak z drugim Sonialkiem może być różnie. [shiva]

Znane są już niemal wszystkie launch titles na X-a. Większość sklepów rozpoczęła na nie pre-ordery i oto pełen wybór dostępnych od 8 listopada (USA) produkcji:

AZURIK: RISE OF PERATHIA
DARK SUMMIT
DEAD OR ALIVE 3
FUZION FRENZY
HALO
MADDEN NFL 2002
MAD DASH RACING
NASCAR THUNDER 2002
NEW LEGENDS
NFL 2K2
NHL HITZ
NIGHTCASTER
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
PROJECT GOTHAM RACING
SW STARFIGHTER SE
THE SIMPSON'S ROAD RAGE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2X

Fatalna zżyna CRAZY TAXI! Już mam zacząć płakać...?

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

ELECTRONIC ARTS, po wydaniu ciężkiej kupuchy na licencję "The Simpsons", najpierw rzuciło się na wydanie wrestlingu (wiadomo: zarówno film, jak i owa dyscyplina są niezwykle popularne w Stanach...), zaliczając konkretnego beba... A teraz, jakby nigdy nic, udając Jana, zamierza wydać grę zerżniętą w 100% z serii CRAZY TAXI (DC, rozwożenie klientów taksówką i zażarta walka z czasem oraz "traffikiem"). Podaruję sobie komentarz, bo i po co takowy zapodawać, skupię się jedynie na podaniu niezbędnych informacji.. Po ulicach Springfield (ok. 100 charakterystycznych lokacji... A tu mi jedzie czołg!) krążyć ma 25 postaci z filmu (z uwzględnieniem oryginalnych głosów i "zależności" pomiędzy postaciami... Czyżby miały to być launty?). W miarę postępów, Gracz ma zdobywać bonusy (m.in. fury) oraz podwyższać swoje kwalifikacje (nowe umiejętności... hm...). Wystarczy tego paplania - zżyna z CRAZY TAXI jest ewidentna i EA powinno się wstydzić! Co ciekawe, gra wygląda gorzej niż ŹLE i nie wierzę, aby w tej materii coś miało ulec zmianie (ale tekstury i obiekty - o jaaa!). Sorse, ale jak na PS2, to zakrawa na miano kpiny. EA szkaluje dobre imię Czarnuli. Jak mówią: "do widzenia", THE SIMPSONS: ROAD RAGE nie chcę nawet widzieć na oczy.. Niestety, premiera planowana jest na koniec br. (producent: FOX INT.). Padaka i tyle! [hiv]

SIDESHOW BOB
MAYOR

Pigułą... krótko i na temat

Większość amerykańskich sklepów rozpoczęła już przyjmowanie przedpremierowych zamówień na maszynkę Billa. Xbox oferowany jest na razie w specjalnych zestawach - dosyć kosztownych, ale też interesująco wyglądających "w środku". Tańszy zestaw (599$!) zawierać będzie konsolę, okablowanie, dwa oryginalne pady, pilota do DVD, kartę pamięci oraz trzy gry: HALO, ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE i DEAD OR ALIVE 3. Zestaw droższy (1100$!) składa się dodatkowo (oprócz tego co powyżej) z kabelka LINK, kierownicy i 11 gier: MADDEN NFL 2002, THPS 2X, PROJECT GOTHAM RACING (wheehaa!), SW STARFIGHTER SE, AZURIK, SIMPSONS ROAD RAGE, NASCAR THUNDER 2002, FUZION FRENZY, NEW LEGENDS, MAD DASH i NHL HITZ 2002. Aha, cena "gołej" konsoli NIE uległa zmianie - 299$. [shiva]

Tak ma wyglądać będzie amerykańskie pudełko, w którym Billu chce sprzedawać Xboxa. Hmm, całkiem ładne, chociaż "koowoocja" czarne tło plus zielony logos X-a" przewija się w zasadzie wszędzie... [shiva]

NAMCO szybko przekonało się do tworzenia gier na Xboxa i wg ostatnich informacji w firmie ostro pracują nad kilkoma tytułami dla tej maszynki. Jednym z nich będzie DEAD TO RIGHTS (zapowiedź w numerze, gra ukaże się równolegle na PS2) rozpoczęło też ponoć prace nad... RIDGE RACER X. Hah! [shiva]

Zmieniono nazwę FIFY 2002 w wersji na X-a - gra ukaże się na maszynce Billa (jeszcze w tym roku) pod tytułem FIFA: ROAD TO WORLD CUP. Nic więcej chyba dodawać, że dzięki temu posiadacze Xboxów dostaną nowy tryb gry - tytułowe eliminacje do MŚ na boiskach Japonii i Korei. That's all. [shiva]

ACTIVISION, a konkretnie jej szef - Ron Doornink poinformował, iż w chwili obecnej jego firma pracuje nad czternastoma nowymi tytułami na maszynkę Billa. Z rzeczy pewnych i potwierdzonych, wiadomo o następujących produkcjach: TONY HAWK'S PRO SKATER 2X, THPS3, SPIDER-MAN: THE MOVIE, DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2. [shiva]

4x4 czyli 16... hmmm, a dotychczas nikt tego nie wyliczył?

4X4 EVOLUTION 2

Sequel znanej z PS2 i DC wyścigówki wózków terenowych oficjalnie został potwierdzony jako exclusive dla Xboxa. A że gra wygląda bardzo interesująco, to postaram się Wam teraz udowodnić... Pierwsza rzecz, to nieprawdopodobna, jak na tego typu ścigałkę, liczba samochodów - jeepów ma być, oryginalnych i na licencji dodajmy, przeszło sto sztuk! Whoo-haaa! Co więcej, każdy z nich jest wykonywany z zastosowaniem blisko pięciu tys. polygonów, co daje rewelacyjny efekt wizualny - popatrzcie na shoty! Zresztą w grze roi się od wielu ciekawych efektów 3D (odblaski soczewkowe, pełny AA, bump-mapping), a całość uzupełnia zupełny brak dorysowującego się krajobrazu, sporo obiektów na poboczach i niezwykle dynamiczna, płynna "jazda" (animka nie chrupie nawet na moment, przynajmniej z tego co dane jest podejrzeć na filmach wideo). Developer (TERMINAL REALITY) informuje o 32 trasach w kilku sceneriach, ale i tak numero uno to tryby gry - jeden z nich bardzo zbliżony jest (żeby nie powiedzieć - przerzucony z żywca) do zabawy znanej ze SMUGGLER S RUN, czyli innymi słowy "dojechać w wyznaczone miejsce, zabrać ładunek i wracać z powrotem". Wszystko ofkoz na czas. Nie zabraknie też "zwykłych" trybów, np. w postaci mistrzostw. Nie wiadomo tylko, co z szarpaniem wieloosobowym, opcja on-line jest raczej mało realna i w grę wchodzi tylko Split dla czterech Graczy. Cóż, z apetytem spoglądam na drugą część EVO, bo choć na taką "terenową" wersję GT3 nie ma co liczyć, to jednak szykuje się mało powiedzieć porządny kawałek softu. Premiera równolegle ze startem X-a, w okolicach listopada.□ (shiva)

Konkurent SLED STORM 2

ARCTIC THUNDER

Dwie znakomite ścigałki w klimatach skuterów śnieżnych szykują nam wydawcy na tegoroczną jesień. Przeciętnie wyglądające SLED STORM 2 od EA nie zachwyca, zgoła inaczej jest jednak w przypadku nowej konwersji z automatów arcade od MIDWAYa. ARCTIC THUNDER pojawił się w salonach kilka miesięcy temu i... jest na tyle dobry, że szybkansem postanowiono przerzucić go na domowe sprzęty. Gra zaoferuje cztery tryby: trening, mistrzostwa, arcade (czysty port z automatu) i Multiplayer na dzielonym ekranie (czterech szaleńców jednocześnie!), a także kilkanaście postaci do wyboru (a co za tym idzie - skuterów, różnią się przyspieszeniem, prędkością itd.). Najlepsze są jednak trasy i to, co można na nich znaleźć! Podczas zagranicznych, wakacyjnych wojaży grałem w ARCTIC THUNDER (zboczenie zawodowe:) na automatach i... REWELKA! Przede wszystkim rajcuje duża liczba skrótów - pomysłowo zaprojektowanych i niebanalnych. Jest też multum power-upów, typu przyspieszenie, osłonki czy różnego rodzaju bronie - zwłaszcza mega potężna kula śnieżna siejąca totalne zniszczenie "daje radę", hehe! W ogóle zadyma tu jest tak konkretna że ha-ha! Znakomicie oddano też poczucie pędu i pozostaje mieć nadzieję, że te 60 FPS-ów (arcade) zostanie w konwersjach na PS2 i X-a zachowane. Aha, grafa w porządku, ale bez rewelacji - mało ruchomych obiektów i momentami pustka na poboczach. W sklepach AT ma się pojawić 18 września (nowy Seniak)/pod koniec listopada (sprzęt Billa).□ (shiva)

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE

(077) 456 50 54
0603 07 08 07

www.namax.com.pl

sklep polecany przez:

PSX-EXTREME.PL

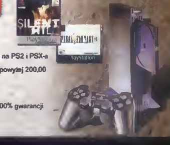
ALIEN

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny

- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupach lub wymianie powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł



Piła

konsolo-METR

NINTENDO liczy na miliony swoich fanów, nie bacząc na wąską linię tytułów, spowodowaną niewielką ilością developerów (gdzie są dev-kity?). Firma konsekwentnie realizuje swój plan - "mało a konkretnie". 14 września - teraz liczy się tylko ta data...

Znane są już ceny urządzeń peryferyjnych do GameCube'a (made by NINTENDO). I tak, za dodatkowy, oryginalny kontroler trzeba będzie wybulić 2500 jenów (ok. 90 zł), koszt Memorki to również 2500 jenów, zaś za kabelek S-Video przyjdzie Japończykom wyłożyć 1400 jenów (ok. 50 zł). W Stanach i Europie ceny powinny być na podobnym poziomie. [shiva]

Co w trawie piszczy? Nie wiem, ale wiem za to, co znajdzie się w pudełku razem z GameCube'em, którego japońska premiera już "tuż-tuż" (14 września). Nie ma żadnych niespodzianek - NINTENDO poinformowało oficjalnie o jednym padzie, kabelku A/V (chinch) i zasilaczu. Dla przypomnienia - koszt zestawu wyniesie równowartość 199$. Dołączam obrazek przedstawiający ostateczny wygląd pudełka. [shiva]

Znane mini-targi SpaceWorld, na których NINTENDO rok rocznie prezentuje swoje nadchodzące produkcje, odbędą się w tym roku w dniach 25 - 26 sierpnia (Tokio). W wersjach grywalnych można będzie zobaczyć następujące gry na GameCube'a: SFA: DINOSAUR PLANET, PIKMIN, LUIGI'S MANSION, SUPER SMASH BROS MELEE i SWRL: ROGUE SQUADRON 2 (zapowiedzi obu ostatnich tytułów wrzucamy do tego numeru). [shiva]

W sumie żadne to zaskoczenie, ale nie wypada mi o tym nie wspomnieć - japoński GameCube posiadał będzie efekt zabezpieczenia regionalne, uniemożliwiające odpalanie na takich konsolach PAL-owskich, bądź amerykańskich (NTSC) wersji gier. Podobny manewr NINTENDO zastosuje z pewnością w USA i Europie. [shiva]

Kolejna część kreskówkowych robaków z serii WORMS zyskała podtytuł BLAST i została na początku sierpnia oficjalnie potwierdzona przez UBI SOFT/TEAM17 na GC (będą też wersje na X-a i PS2). Gra ukaże się wiosną przyszłego roku i zaoferuje jedną, ale kolosalną zmianę - nowe WORMSy przechodzą w trzeci wymiar!!! [shiva]

Rozwałka na GC - Ściera ze szczęścia robi pod siebie...

SUPER SMASH BROS. MELEE

Co by nie mówić złego nt. konsoli N64, Super Smash Bros. to jedna z najlepszych pozycji multiplayerowych (4 Graczy), jakie powstały w historii gier wideo (w mordę go i z buta! O jasna! A od kogo dostałem gołą d**ą w twarz...?). Nic więc dziwnego, że NINTENDO szykuje na GC sequel przedniej jatki: SUPER SMASH BROS. MELEE. Podczas ostatniej edycji E3, "N" zaprezentowało 3,5-minutowy film prezentujący grę w akcji. Fani tegoż tytułu zgodnie orzekli, iż gra nie zawiera większych usprawnień, co jednak nikomu nie przeszkadza(ł). W SUPER SMASH BROS. MELEE wystąpi więcej postaci (na razie kontrakt podpisały następujące charakterki: Mario, Bowser (King Koopa), Peach (Princess Toadstool), Yoshi, Donkey Kong, Ness, Ice Climbers, Kirby, Samus, Link, Pikachu, Fox McCloud, Captain Falcon, Shiek, każda postać posiada przypisaną sobie, charakterystyczną arenę), dorzucone zostaną nowe "zabawki", a i reformie poddany zostanie tryb zabawy dla "samotnego Gracza". W systemie walki nie należy upatrywać jakichś specjalnie wykręconych udziwnień (i dobrze) choć bez kilku się nie obejdzie - np Mario będzie mógł, z pomocą specjalnej osłony (pelerynka), odbijać fireballe, czy też sidestepować punche, kicki i special moves. Graficznie gra prezentuje się wyśmienicie. W prezentowanej "wersji filmowej" postacie są niezwykle plastyczne, oklejone pięknymi teksturami, na twarzach rysują się grymasy, zaś animacja śmiga płynniutko (60 FPS-ów). Olśniewająco prezentuje się także light-sourcing i wszelkie rozbłyski, od których aż roi się podczas rzezi niewiniątek. Gra zostanie wydana przez NINTENDO, zaś za jej kulisami stał firma HAL LABORATORY. Premiera launch GC [hiv]

Piguła... krótko i na temat

COMING NOVEMBER

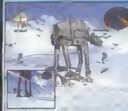
Tak oto wyglądają pierwsze reklamy GameCube'a, jakie pojawiły się w amerykańskich sklepach pod koniec lipca. Na razie są to tylko plakaty zamknięte w specjalnych standach, na których widać konsolę i tekst "nadchodzi w listopadzie". NINTENDO poinformowało jednocześnie, że na reklamę w Stanach (telewizja, radio, prasa) zamierza przeznaczyć blisko 30 mln dolarów. [shiva]

Miesiąc temu ACTIVISION ogłosiło, że w momencie startu GameCube'a w USA (5 listopad) dostarczy na rynek cztery tytuły: ALL-STAR BASSEBALL 2002, NFL QUARTERBACK CLUB 2002, DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 i EXTREME G3. Tymczasem w połowie sierpnia napłynęła jeszcze jedna dobra informacja - w momencie launchu konsoli dostępna będzie jeszcze jedna gra z ACTIVISION, konwersja znanej z DC i PS2 arcade owej wyścigówki pt. CRAZY TAXI. [shiva]

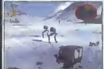
Konsoli jeszcze nie ma w sklepach, tymczasem NINTENDO oficjalnie skasowało z listy wydawniczej GC jeden z tytułów - mowa o eRPegu pt. RAVEN BLADE. Jako powód firma zasłania się faktem, iż developer tej produkcji (RETRO

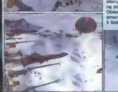
Wygląda pięknie, ale może okazać się nudne...

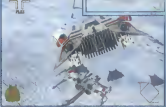
STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2



Kontynuacja przygód Luke'a Skywalkera z N64 (wydana trzy lata temu SW: ROGUE SQUADRON) została okrzyknięta na majowych targach E3 najlepszą grą z wszystkich tytułów zaprezentowanych na GameCube'a. Samo w sobie o czymś to już świadczy, choć, z drugiej strony, Amerykanie są dobrze stuknięci na punkcie "Star Wars", Pokemonów i innego masowego badziewia, więc... Hmmm, co my tu mamy? Twórcy (FACTOR 5 wespół z LUCAS ARTS) donoszą o następujących elementach: kilkanaście statków oddanych pod Twoją kontrolę, wszystkie znane z epizodów IV-VI tytułowej sagi. Dalej mamy info o scenariuszu silnie nawiązującym do oryginalnej trylogii (czytaj: przeniesiona zostanie z niej większość różnego rodzaju znanych scen oraz walk). Jednak to, co przede wszystkim przyciąga uwagę Graczy, to po prostu oprawa audio-wideo, nie inaczej! Ale jak tu się nie zachwycać - ludziska, power! Zerkając na filmy, donoszę o niesamowitych efektach środowiskowych (real-time efkez), z czego gra świetna (np. efekty zachodzącego słońca, pojawiające się w oddali planety) i znakomitą jakość efektownie dobranych tekstur, to zdecydowany numer jeden. Wystarczy popatrzeć na wykonanie poszczególnych statków - zadbane o każdy niemal szczegół. A jeśli dorzucić do tego jeszcze mnóstwo efektownych wybuchów (kosmos!)... W takiej sytuacji rzucę tylko "jest fajnie!" - i znaczy to mniej więcej tyle, że GameCube już na starcie pokazuje cholerny potencjał drzemiący w nowym toste... khem... w nowej konsoli hydraulika. Na koniec dwie wiadomości (dobra i zła, hehe!) - gra zasuwa z prędkością 60 FPS-ów, ale NIE zaoferuje trybu Multiplayer pod żadną postacią - tylko Single. Szkoda. Obiecuję, że zagramy w momencie amerykańskiej premiery GC, czyli 5 listopada. [shiva]





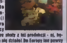


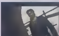
STUDIOS) pracuje obecnie nad strzelaniną METROID PRIME, która jest priorytetowa dla firmy i wszystkie prace od teraz skupiać się będą właśnie na niej. [shiva]

Recenzowana miesiąc temu, świetna arcade'owa koszykówka NBA STREET (PS2), miała ukazać się na GC jeszcze w tym roku. Nic z tego - EA oficjalnie poinformowało, że premiera wersji na maszynkę hydraulika ujrzy światło dzienne najwcześniej wiosną 2002 roku. Ale opóźnienie będzie miało też pozytywne aspekty dla samej gry - zaimplementowane zostaną nowe postacie, nowe boiska i kilka dodatkowych, pisanych specjalnie dla GC trybów zabawy. [shiva]

Załączam dwa zdjęcia, obrazujące animację startową, jaka zaimplementowana została w Xboxie. W sumie bez niespodzianek - czarne tło i później pojawiające się logo X-a. Natomiast menusy w opcjach są zaprojektowane - trzeba przyznać! - ze smakiem i w dosyć nowoczesny sposób. Screeny tego nie oddają, musicie uwierzyć na słowo:). [shiva]

Pisałem już w "Pigułce" o grze JACKIE CHAN ADVENTURES (PS2; w oparciu o kreskówkę pod tym samym tytułem), teraz szybka informacja o podpisanej właśnie umowie pomiędzy Sony Pictures Consumer Products i Encore Software, na mocy której nowe przygody Chana zawitają także na konsolę Billa (najwcześniej pod koniec roku). [shiva]





Premiera SILENT HILL 2 (Japonia) już 27 września - oficjalnie potwierdziło KONAMI podczas specjalnej konferencji prasowej firmy, która odbyła się w stolicy Francji. Wrzucam nowe shoty z tej produkcji - oj, będzie się działo, będzie się działo! Do Europy ten pewny hit trafić ma w listopadzie. [shiva]

Są pierwsze zdjęcia z szykowanej na listopad przez KOCH MEDIA (hmmm...) gry zatytułowanej NY RACE - wyścigówki futurystycznych, latających pojazdów (a la WIPEOUT), opartej na licencji filmu "Piąty Element". Autorzy mamroczą coś o 12 trasach, blisko 30 pojazdach i dużej dynamice rozgrywki, aczkolwiek - patrząc na shoty i wydawcę - na hit bym nie liczył!

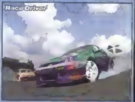
Kolejna dawka informacji...

LOTUS CHALLENGE

Nieco naginając fakty można orzec, iż Lotus jest firmą niewiele mniej charyzmatyczną, co np. Ferrari czy Porsche. M.in. dzięki modelowi Esprit (Turbo Esprit dał nieźle po garach w filmie z 007 pt. "For Your Eyes Only"...), firma zyskała sobie liczne grono fanów na całym świecie, wpisując się na stałe na karty motoryzacyjnej historii. Od dawna przygotowywana jest na Czarnulę gra wyścigowa (bo niby jaka miałaby być... Hiehie!) na licencji Lotusa. Czyli... analogicznie, podobnie jak w ostatniej odsłonie serii NEED FOR SPEED (EA), gra będzie oferować tylko i wyłącznie fury spod igły brytyjskich speców, przy okazji ukazując Graczom rąbka tajemnicy historii firmy. Podstawowy tryb zabawy (Championship) tworzony jest w formie kariery - zaczynając od starszych modeli z lat 60. i 70., w miarę osiąganych sukcesów dane Ci będzie doświadczać coraz to nowych modeli, w tym m.in. Elan, Elise, Exige (o jaaa!), a nawet zwariowanego Carltona (o ja "kcem" M250!!!). Łącznie w grze dostępnych będzie 38 modeli ze stajni Lotusa, a ścigać przyjdzie Ci się na 15 trasach (zapowiadane są m.in. trasa testowa Lotusa, mieszcząca się w Hethel (oczywiście w Anglii), Yuma County w Arizonie, a także "szybkie odcinki" w Tokio!) Developer zapowiada wspaniałe odwzorowanie właściwości jezdnych poszczególnych fur: Cortina ma się wydawać ociężała i "kiepsko trzymać się drogi", podczas gdy Elise ma się prowadzić jak złotko (to się chyba nazywa ewolucja... Hiehie!) Co ciekawe, w grze mają zostać uwzględnione i wizualnie spełnione uszkodzenia: odpadające zderzaki, sypiące się w mak szyby, poza tym fury mają dachować! I to mi się podoba! Niestety, nie mam żadnych konkretnych informacji dot. bolidów, które mają się pokazać w grze, a które widoczne są na shotach jak na dłoni. Tak czy inaczej - LOTUS CHALLENGE nie prezentuje się na pozycję dopełnioną graficznie, ale rajcownością może zaskoczyć i oby tak właśnie się stało. Gra zostanie wydana na PS2 za sprawą KUJU ENTERTAINMENT, co powinno nastąpić pod koniec bieżącego roku. [hiv]

Rajcowność i gięcie blacharyl

TOCA RACE DRIVER (PRO RACE DRIVER)



Nie kręci nas wizja wyplucia na rynek kolejnej części serii TOCA, zawierającej kosmetyczne poprawki względem poprzednich. Brzydzimy się faktem sprzedawania produktu zawierającego jedynie nowe fury i trasy. Wraz z TOCA RACE DRIVER pragniemy ostro popchnąć do przodu gatunek wyścigów samochodowych, dostarczając grę "z charakterkiem", z którą mogliby się utożsamiać maniacy czterech kółek - tak mniej więcej (raczej mniej;), brzmi wypowiedź Gavina Raeburne - faceta stojącego za przerajcowną, PSX-ową trylogią traktującą o wyścigach WTC. Nad jej głębią rozwodzić się nie mam zamiaru (buhaha!).. Faktem jest jednak, że oto oficjalnie podano do wiadomości opinii publicznej, iż powstaje kolejna część TOCA, oczywiście na PS2 - i to się liczy najbardziej. W TOCA RACE DRIVER (w Stanach zostanie wydana pod tytułem PRO RACE DRIVER - o co chodzi?) nie zabraknie oczywiście licencji (m.in. brytyjska Touring Car Championship, niemiecka DTM Championship, australijska AVESCO V8 Supercar Shell Championship Series + licencje "terytorialne": fury, tory, zawodnicy) i (yeah!) wspaniałych uszkodzeń (DT3 puchu marny!). Licencja licencją, jednak w grze wcielisz się, Szanowny Czytelniku, w fikcyjną postać Ryana McKane's (lamer nie do końca posiadający wiedzę teoretyczną nt. tego, jak wbić pierwszy bieg oraz jak zaciągnąć "ręczny" nie raniąc się przy tym.), starając się uczynić zeń wymiatacza, bezlitosnego rzeźnika skrzyni biegów i pogromcę blacharki wozów oponentów. Rozgrywka z założenia ma nie odbiegać od tego, do czego przyzwyczaiła nas trylogia TOCA, aczkolwiek opracowywany jest specjalny system odpowiedzialny za czynienie spustoszenia (FEM, czyli Finite Element Modeling) wśród samochodów, co mówi samo za siebie: będzie niezła jazda, kapcie polecą do góry, a elementy karoserii będą fruwać i iskrzyć (ale nie będzie to dog-fight!.) Niestety, nie posiadam ani żadnych konkretnych informacji dot. ewentualnych zmian względem serii (charakter bardziej symulacyjny?), ani też konkretnych marek fur, jakie znajdą się w grze, czy też torów. Wiem jednak jedno (z kiepskiego doświadczenia): CODEMASTERS nie ma większego pojęcia o tworzeniu żadnych gier (TOCA - hmmm PRINCE NASEEM B. - buuu!), w którym to przeświadczeniu utwierdzają mnie pierwsze shoty (notabene mało wymowne) z TRD, natomiast jeśli chodzi o rajcowność (przede wszystkim patrząc przez pryzmat tejże serii) jest extra. Gra wyposażona będzie m.in. w tryby dla 4 Graczy, jednak co się tyczy szczegółów - wiem tyle, co nic. Będę bacznie śledzić wszelkie doniesienia dot. tegoż tytułu i na bieżąco donosić na łamach PE - tak mi dopomóż Shrek:). CODEMASTERS (developer i wydawca w jednym) wciąż nie sprecyzowało daty premiery TRD, rzucając od niechcenia "rok 2002". (hiv)

Race Driver

Nietypowe, widowiskowe wyścigi...

WORLD OF OUTLAWS: SPRINT CARS

Zapowiadana spory kawałek czasu temu gra pt. SPIN SPRINT CAR dochrapała się nowego tytułu: WORLD OF OUTLAWS: SPRINT CARS. "Sprint car racing" jest drugą co do stopnia popularności dyscypliną sportów samochodowych (po NASCAR), w której kochają się Amerykanie. Zabawa cechuje się charyzmatycznymi "aktorami" (śmiesznie "uspoilerowane", 800-konne fury) tnącymi po owalnych torach (30 okrążeń), a i widowiskowymi kraksami. RATBAG (developer), sponsorujący jeden z teamów sprint car racing, wykupiło pełną licencję organizacji "World of Outlaw", w efekcie czego w grze dostępnych będzie 24 zawodników, wszystkie fury i tory, dodatkowo zaprojektowane zostały 3 "ekstra" tory (wykręcone). Podczas wyścigów, na trasach jednocześnie będzie zmagać się 16 zawodników, co ma zapewnić niezły młyn: drobne kolizje, kraksy i reakcje łańcuchowe, developer zapewnia także o wysokiej SI zawodników komputerowych (tjaa). Co cieszy, to fakt, iż w grze uwzględnione będą zniszczenia, tzn. latać będą elementy karoserii (a bez spoilerów jeździ się tymi bydlakami okrutnie) - co jak co, ale po "stracie" górnego spoilera zostaniesz usunięty z wyścigu i co najwyżej obliżesz się na trofeum. Atrakcją nie bez znaczenia wydaje się także nawierzchnia, na jakiej przyjdzie się ścigać: szutry i błoto! Sądząc po shotach, gra prezentuje się przystępnie, aczkolwiek nie można mówić o powalającej, godnej Czarnuli oprawie. Developerem jest firma RATBAG (odpowiedzialna m.in. za pecetowe "Powerslide" i "Sprint Car Racing"), zaś wydawcą zostanie INFOGRAMES. Gra trafi na półki sklepowe w USA w listopadzie br. No to czekamy niecierpliwie... [hiv]

SRC zmienia nazwę na...

BURNOUT

Komuś w ACCLAIM wybitnie się nudziło i wpadł na pomysł zmiany tytułu. Po co? Dobre pytanie. Ale, ale - wydawca wypluł mnóstwo nowych informacji nt. BURNOUT, więc czytajta. Ścigałka swoim charakterem w pewnym stopniu nawiązuje do serii NEED FOR SPEED, co w praktyce oznacza zmagania na trasach z ruchem ulicznym - w grę wchodzą w zasadzie wyłącznie autostrady i centra kilku amerykańskich i europejskich (abstrakcyjnych) miast. Sporo mówi się o modelu jazdy - twórcy (CRITERION; znani choćby z TRICKSTYLE na DC) nie ukrywają, że inspiracji szukali w najlepszych w swoim gatunku arcade'ówkach od takich gigantów, jak np. NAMCO (RIDGE RACER). BURNOUT zaoferuje (albo inaczej: ma zaoferować hehe!) nowatorski, inteligentny system ruchu ulicznego, co by neutralne, cywilne pojazdy, których notabene ma się przewijać na każdej z tras blisko trzysta, zachowywały się na drodze w miarę realistycznie. W praktyce pewnikiem będzie tradycyjnie kapa (debilne zachowania kierowców to pięta achillesowa wielu tego typu gier, czego udowadniać chyba nie trzeba...), ale cichosza! Teraz, dla równowagi, coś bardziej pozytywnego - znakomicie, po prostu znakomicie zrealizowane tutaj wypadki i kolizje. Ja pierdykam - po przywaleniu w uliczną latarnię, czy też przygrzmoceniu w przeciwnika, w drobny mak pękają szyby, a fury noszą liczne, dobrze opracowane przez grafików ślady uszkodzeń. REWELACYJNIE oddają to zwłaszcza powtórki, zaprawione niczym Rusek podczas obchodów Święta Pracy efektem slow-motion. Widowiskowość, ot co. ACCLAIM ustalił już datę wydania i gry w sklepach można spodziewać się w okolicach listopada - hitu z pewnością nie będzie, ale... [shiva]

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 34

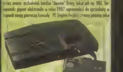
z cyklu...

CO TY WIESZ O KONSOLACH

NEC TurboGrafx-16

Nie zawsze lepsze lepiej się sprzedaje!

W cyklu CTWOK mam dla Was krótką historyjkę kolejnej bardzo popularnej konstrukcji z lat 80. Lat, o których to, jak już pewnie zauważyliście, powstało mnóstwo różnego rodzaju [illegible] produkowanych przez znane, aczkolwiek bardzo "dawne" firmy, takie jak np. NEC. Ten japoński gigant elektroniki w roku 1987 wprowadził do sprzedaży w Japonii swoją pierwszą konsolę - PC Engine (w [illegible] znaną później jako



TurboGrafx 16; w skrócie: TG 16). W tym okresie sprzęt ten był na głowę segowskiego Master System (o nim za miesiąc), że nie wspomnę o niezmiernie popularnym wówczas 8-bitowym Nintendo. PC Engine mógł wyświetlić jednocześnie 256 kolorów (co w przypadku konsol Nintendo potrafił dopiero SNES w '90 roku), posiadał sześć kanałów dźwiękowych, a także był pierwszą konsolą, do której można było dokupić czytnik CD (za "jedyne" 400 dolarów!). PC Engine sprzedawał się znakomicie w KKW, więc NEC, podjarany sukcesem Nintendo w USA (gdzie wszystkie konsole zdechły i ich miejsce zajął NES), zdecydował się wprowadzić sprzęt na tamtejszy rynek. W roku 1989 TG 16 trafiła na półki sklepowe, gdzie została przyjęta przez klientów bardzo dobrze; popyt na nią wciąż rósł (NEC skonstruował nawet swoją własną, przenośną konsolę zwaną Turbo Express, która była w pełni wartościowym TG-16), dopóty dopóki SEGA nie uderzyła ze swoim Genesisem (Mega Drive). NEC zlekceważył nową maszynę konkurencji, być może z uwagi na kiepską sprzedaż w Japonii. Prawdziwa wojna zaczęła się na Święta Bożego Narodzenia '90 i jak się później okazało, była to wojna wygrana przez SEGĘ (głównie dzięki znakomitej jak na owe czasy konwersji "Altered Beast" dodawanej do konsoli).
TG-16 ze swoim beznadziejnym "Keith Courage in Alpha Zones" zaczął pod sobą mocno opadać, co w efekcie zapoczątkowało pogłębiający się kryzys konsolki. I pomimo że w KKW było [illegible] świetnych tytułów, nie zabrał się za przetłumaczenie "żywopłotów".

NEC jednak nie miał zamiaru się poddawać, więc w roku 1992 powołał dywizję TTI (Turbo Technologies Inc.), która miała za zadanie zająć się dystrybucją konsol [illegible]. Aby poprawić sprzedaż TG-16 zdecydowano się na dodanie do niego TG-CD i wydano w zmniejszonej wersji pod nazwą Turbo Duo (w kraju wschodzącego słońca nazywano go po prostu DUO); tak "przerobiona" konsola kosztowała niecałe 200 dolarów, a TTI zaczęło agresywną kampanię marketingową. Niestety żaden z tych zabiegów nie pomógł postawić TG-16 na nogi.

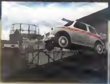
Ostatecznie TG-16 wyzionęła ducha pod koniec roku 1993, gdy na horyzoncie pojawiły się nowocześniejsze systemy (3DO, Jaguar). Zresztą NEC, bazując na popularności PC Engine w Japonii, spróbował swoich sił jeszcze raz, wydając na przełomie 94/95 (japońska premiera PSX) nową 32-bitową konstrukcję NEC PC FX (opartą na 32-bitowym RISC-u taktowanym zegarem 21.5 MHz). Konsola nastawiona na grafikę "czytaną" z CD nie wytrzymała konkurencji konsol SEGI i SONY (wyprodukowano około 500 tys. sztuk, jednak ogólnie nie dysponujemy informacją dot. ilości sprzedanych egzemplarzy).

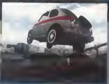
W ciągu czteroletniego żywota TG-16 platforma doczekała się ponad 200 gier, z czego najlepsze to: Blazing Lazers, Super Star Soldier, Parodius, Salamander, R-Type, Soldier Blade, Davis Cup Tennis, Chase HQ, Moto Roader i Final Lap Twin. Na CD: Shadow of the Beast, Prince of Persia, Loom, Dungeon Master. Najlepszy emulator to Magic Engine. [Zim & McS]

Pila

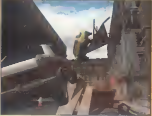
Macie jakieś sznurówki? Do podwiązania szczęk, ma się rozumieć...

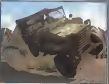
STUNTMAN

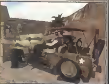


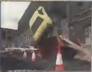


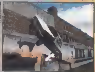
Zapewne z niecierpliwością czekacie na jakieś nowe info o dosłownie nieziemsko zapowiadającej się szpili od twórców świetnego DRIVERa - co też realizujemy, gdyż tuż przed oddaniem pisma do druku pojawiło się sporo nowych shotów oraz informacji odnośnie gry. Jak mogliście się już dowiedzieć, tym razem nie przyjdzie wcielić się nam w policjanta podającego się za gangstera, jeno wejść w skórę początkującego kaskadera filmowego z Hollywood, który to wykonując karkołomne i szalenie niebezpieczne wyczyny będzie próbował wejść w wymarzony, kaskaderski światek. I choć na początku nie będzie zbyt trudno (bo i film o niewielkim budżecie), tak w kolejnych akcjach (i filmach) będziesz musiał nieźle się napocić, aby zadowolić reżysera. A ten, aby zaliczyć Twoje zadanie, będzie Ci kazał powtarzać setki razy cały kaskaderski "manewr" od początku, jeżeli nie będzie on niemal perfekcyjnie wykonany. Oczywiście tuż przed jego wykonywaniem, wraz z reżyserem zaplanujesz całą akcję (czyli jak jechać i w co pier***nąć), co później będzie przez niego ocenione (w procentach). A po dobrym wykonaniu danej kaskaderskiej ewolucji będzie przepiękny Replay i... można zająć się następnym zadaniem, czy też nowym filmem. STUNTMAN to świat rozwałki (tak jak i w przypadku serii DESTRUCTION DERBY), który został już w tej fazie produkcji cudownie odzwierciedlony - toteż spodziewaj się zadań typu "jedź, wyskocz z budynku i robiąc w powietrzu obrót o 180 stopni uderz z ogromną prędkością w nadjeżdżającą z naprzeciwka ciężarówkę". Oprócz trybu Career (główna i najbardziej jarająca opcja) czy Arcade (same kaskaderskie zadania, bez "fabuły" i innych smaczków), będzie też masa innych, wartych sprawdzenia trybów rozgrywki (chyba pamiętacie te z drugiej części "Kierowcy" - tu ma ich być jeszcze więcej). Odnośnie grywalności - niewiele można powiedzieć, bo wciąż nie ma nawet wersji beta (która miała zostać zaprezentowana już na targach E3 w L.A.). Wykonanie graficzne STUNTMANa, który jest chyba pierwszą grą tego typu na konsolach Next-Gen, to poezja (widok z kokpitu RULES!): fenomenalne wykonanie poziomów (mnóstwo detali - spójrzcie chociażby na rozwalone auta i ile części z nich wylatuje!), wygląd pojazdów (tych ma być 13 typów - zaczynając od aut z lat 70., "bondopodobnych" Aston Martinów czy BeeMeK (a może nawet Audi TT się załapie... cierp HIV!) (H o jasa!), a kończąc na jeepach i motocyklach), wysoka liczba klatek/s, wspaniale odzwierciedlone cienie rzucane przez pojazdy (na różnych obiektach), pełny anti-aliasing - miód! Dla fanów "przemyślanej" rozwałki, nowelerskiego pomysłu i wspaniałej grafy (a i możliwości wcielenia się w hollywoodzką gwiazdę) gra okaże się 100-procentowym hitem! Koniec gl[illegible]a popatrzcie na te wspaniałe [illegible]reeny. Dodam tylko, iż ryzyko[illegible] potrzeby filmu będziemy [illegible] drugim kwartale przyszłego [illegible]u (około maja) za sprawą INFOGRAMES (wydawca) [pLaY]

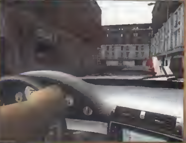


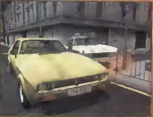












Pila

Kolejny nijaki cross...?

MX RIDER

PS2

W poprzednim miesiącu miałem przyjemność recenzować MX 2002 FEAT RICKY CARMICHAEL (THQ), a tymczasem INFOGRAMES nosi się z zamiarem wydania na PS2 gry pt. MX RIDER. Czy jest coś, co może (hipotetycznie) spowodować, iż każdy wielbiciel "błota w zębach" będzie [illegible] z d**ą pełną ewolucji [illegible] premiery [illegible] produkcji? Szczerze powiedziawszy - jako że żaby się nie golą (sprawdzałem!), nie sądzę... Co mogę wywnioskować po obejrzeniu promocyjnego materiału wideo, to niezbyt wygórowany poziom wykonania gry. Bo jak na POWER PS2, kilka lichych klatek animacji poświęconych na "kładzenie się" zawodników to lipa, kicha jakich mało. Otoczenie także nie zaskakuje, a jeśli już, to w żadnym razie pozytywnie. Co mnie cieszy, to niczym skomplikowana, czysta symulacja - bez zbędnych trików i upgrade'owania maszyn o jakieś niepotrzebne, kosmiczne dopałki-pierdoły... Jazda, walka na hopach, garbach i łukach + techniczne prowadzenie, oto zamierzenia INFOGRAMES w kwestii grywalności. Czy przyszło wierzyć wydawcy (developer - PARADIGM ENTERTAINMENT, INC. - nie wróży nic dobrego)? Cóż, to przyjdzie skorygować po premierze MX RAIDER - co ma nastąpić w trzecim kwartale br., znaczy się wkrótce [motyw z przeskakiwaniem przez płonące obręcze jako tryb bonusowy ([illegible] jeden z wielu) smakuje całkiem subtelnie... Burp! Pruk! Hiehie!] Aha, jako że INFOGRAMES ma nieco kasy,), firma wykupiła licencje na 17 torów motocrossowych, do tego dorzuconych zostanie 6 zaprojektowanych na potrzeby gry torów supercrossowych, 6 aren do freestyle'owania oraz 58 (wheel!) zawodowych "ujeżdżaczy" (kilka trybów zabawy, w tym pełnowartościowa "kariera" i Split Screen)...:) [hiv]

Hmmm... wygląda nieźle, no nie?

GTC AFRICA

PS2

Nowe wyścigi prosto z RAGE SOFTWARE zasilą bibliotekę gier na PS2 w okolicach tegorocznej Gwiazdki. Mowa tu o GTC AFRICA, tytule przenoszącym nas na najgorętszy kontynent świata, podejmującym zmagania kierowców w formacie WRC. Będą trasy szutrowe, będzie asfalt i... sporo piasku). Grafa na pierwszych zdjęciach wygląda całkiem, całkiem... I w zasadzie tyle na ten temat dziś wiadomo. [shiva]

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA
Do 30 km - dowóz [illegible] (pow. [illegible] zł GRATIS

PlayStation
(złóż sam Swój zestaw: PS One + np. akcesoria + np. gry = SUPER CENA! - tel)

+ Dual Shock **SONY***	89zł
+ **Power Shock 3**	59zł
+ Joypad PSX standard (kabel 180 cm!)	25zł
Mysz	49zł
+ Przedłużacz (do joypada, myszy itp.)	22zł
Karta Pamięci 15/30/120/600 bloków	25/45/55/95zł
+ Kabel euro RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	20/23zł
PAL / NTSC konwerter + RF (gry NTSC w kolorze przez CHINCH RFU)	49zł
RFU Konwerter (obraz Przez Antenę)	39zł
Game Shark 1Mb/2Mb (rozkodowuje gry nieśmiertelność dodatkowe trasy itp.)	55/59zł
Game Hunter 1Mb/2Mb (rozkodowuje i czyta WSZYSTKIE gry)	59/65zł
Mp3 Player Card + Game Hunter (odtwarza muzykę w formacie MP3 rozkodowuje gry)	115zł
Link Kabel (multiplayer na 2 konsole)	22zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
+ Kierownica Twin Turbo (współpracuje z PSX i PS2)	259zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	45/69zł
Laser do PSX/PS One (+ montaż gratis)	tel.
Talerz do napędu CD-Romu (+ montaż gratis)	45zł
+ GRY (używane/nowe)	od 29/49zł

PlayStation 2 - tel.
(PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU PlayStation Dreamcast Game Boy)

Dual Shock 2 **SONY***	145zł
Dual S. 2 (b. podobny do orginalnego)	99zł
Karta Pamięci 8MB SONY*	169zł
Karta Pamięci 8MB **"Mad Catz"** (licencyjna)	tel
Multi Pad 2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	159zł
Action Replay 2 (ver. 1.6, 1.7, 1.8)	189zł
Piloty (do DVD do PS2 i PSX „Mad Catz" „Datel" i inne)	od 59zł
Kabel S-VHS	39zł
DVDRegionX/MegaMamory16	tel./tel
GRY (nowe i używane)	od 79zł

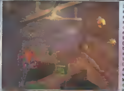
[illegible] - WSPÓŁ[illegible]
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY [illegible]
WYMIANA [illegible]

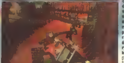
Dreamcast / + gra	tel
Joypad*	125zł
Karta Pamięci x1 VMS*	125zł
Karta Pamięci x1/x2/x4	59/79/99zł
Joypad **"Top Wey"** (b. podobny do oryginalnego)	79zł
Joypad **"Drimcast"** (identyczny z oryginalnym)	79zł
Pistolet (licencyjny)	129zł
Wibrator	59zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (HI-FI)	25/29zł
GRY (używane/nowe)	od 59/59zł
GAME BOY COLOR	tel
Game Boy/Game Boy Pocket (używane)	tel
GRY Game Boy/Color (używane i nowe)	od 25/45zł
Akcesoria (lupy, zasilacze, link kable)	od 35zł
NINTENDO64/+ gra (używane)	195/229zł
Gry i Akcesoria (używane i nowe)	od 39/29zł

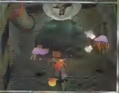
DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW
15 km od Katowic dojazd (30 min. jazdy [illegible] autobusami 653 45 29
tel./fax (032)2263 379: pon.- pt. od 13:00 do 19:00
KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ. PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 150 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS. PRZESYŁKA EXPRES 24 GODZINY: 30 ZŁ DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE

Rudy oszołom coraz bliżej!

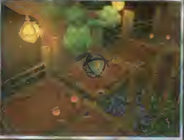
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX







Szykujcie portfele, gdyż coraz bliżej do wydania (UNIVERSAL STUDIOS) kolejnego wcielenia lisopodobnego osobnika - planowana premiera gry powinna odbyć się już w listopadzie. Jak zapewne wiecie, developerem tym razem nie jest NAUGHTY DOG, lecz TRAVELLER'S TALES, co przy dobrym obrocie spraw (tzn. jeżeli niczego nie spartolą) może wyjść tylko na dobre. I choć o innowacjach tu cicho, a i schematyczność rzuca się w oczy - nie będzie wiało nudą. Fabuła jest jak zawsze płytka (ale czego się spodziewać po platformerach!) - zachłanny Neo-Cortex jak zawsze chce opanować glob, dlatego też tworzy super-kreaturę, której celem jest wyeliminowanie Crasha. Na domiar złego, Neo wraz z Uka Uka budzą "śpiące" elementale - cztery starożytne maski, które dzierżą siły czterech żywiołów - ziemi, ognia, wody oraz wiatru. Jeżeli Crunch odnajdzie wszystkie z masek, będzie on niezniszczalny, a i Crash będzie miał jeszcze większe problemy z tym nerwańcem. (...) Tak zaczyna się nowa przygoda Rudzielca i jego siostry - Coco (którą w tej części można będzie kierować częściej). Gracz musi odnaleźć maski przed swym rywalem oraz rozwalić cztery bazy Cortexa, które znajdują się w czterech zakątkach świata (heh - wszędzie te "czwórki"...) Trzeba będzie przebrnąć przez ponad 30 poziomów (plus bonusowe) usytuowanych w takich klimatach, jak wulkaniczna wyspa, afrykańska dżungla czy śnieżna Arktyka (z Pingwinami-pijakami na czele - pozdrawiam.). Nie obędzie się bez poszukiwań kryształów, reliktów i klejnotów, rozwałki nowych przeciwników (i bossów) oraz wypróbowania 8 typów pojazdów (m.in. szybowiec, jeep, mini-skuter). Gra gotowa jest już w 80% - co też można zaobserwować na screenach. Grafa stoi (zresztą jak zawsze) na wysokim poziomie - jest pięknie i kolorowo, choć nie rewolucyjnie. Twórcy zapewniają również stałe 60 FPS-ów, wysoką rozdziałkę (co widać), miliony poligonów wpakowanych w otoczenie oraz tysiące jabłek. Zapowiada się kilkanaście godzin świetnej (w pewnym sensie "odgrzewanej") zabawy, w którą pogrywamy już od 1996 roku (wtedy to ukazała się 1. część CRASHa). (...) BTW HIV czemu zalatujesz [illegible] fizjologiczne nosem)? (H[illegible] Cię lepiej widzieć...)



Piguła... krótko i na temat

Najnowsze informacje napłynęły z CAPCOM'u - opóźnią się anglojęzyczne, amerykańskie premiery większości tytułów szykowanych przez tego giganta na PS2. I tak DEVIL MAY CRY dostępne będzie dopiero 17 października (w Japonii już 23 sierpnia), RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X pojawi się 29 sierpnia, CAPCOM VS. SNK 2 - 20 listopada, natomiast MAXIMO: GHOST TO GLORY przeniesiono na przyszły rok (wstępnie - styczeń). [shiva]

Oprócz normalnego wydania gry CAPCOM VS. SNK 2 (USA), CAPCOM szykuje też specjalną, kosztującą 80$ wersję pod nazwą CAPCOM VS. SNK 2 [illegible] PACK. Chyba nie muszę tłumaczyć, co wejdzie dodatkowo w skład takiego pakietu, streśćmy więc tylko szybko - dla przypomnienia - data wydania: 20 listopad. [shiva]

Dla wszystkich fanów chodzonych mordoklepek firma 3DO szykuje na [illegible] grę pod tytułem GODAI: ELEMENTAL. Wcielić się nam będzie dane w młodego chłopka-wojownika, co to jak zwykle musi ocalić świat przed "nie-wiadomo czym". Oprócz nazwiska [illegible] wielki wręcz, nasz hiros dostanie też całą masę różnego rodzaju białej i tylko białej broni (gra osadzona w klimatach Japonii). Screenów brak. [shiva]

Pierwszym tytułem w historii, który umożliwi równoczesną zabawę sieciową posiadaczom dwóch różnych konsol (PS2 i DC) będzie CAPCOM VS. SNK 2. Gra ukaże się na japońskim rynku lada moment i zostanie w niej zaimplementowana opcja on-line, dzięki której - po nawiązaniu połączenia ze specjalnym serwerem KKD firmy CAPCOM - dane będzie konsolowej braci w Japonii zmierzyć się z "żywymi" przeciwnikami. Hmm, hmmmm - już widzę te walki DeCałowców z fanami PS2:). [shiva]

Z cyklu: "co to jest?!" zapowiedziano na listopad YAMANOTE LINE: TRAIN SIMULATOR REAL - nowy "symulatorek" japońskich pociągów. Co tam będzie? Hmmm, kilka tysięcy kilometrów torów, jakieś stacje i kolejki:)... Anyway, autorzy zapowiadają zmienne warunki pogodowe i fantastyczną oprawę A/V, ale ja bym im nie wierzył:) [shiva]

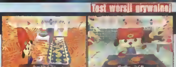
Kolejne gry z udziałem Jackie'ego Chana zaatakują tym razem PS2 i Xboxa. Oparta o animowany serial (pod tym samym tytułem) JACKIE CHAN ADVENTURES gra, ma wg twórców (ENCORE SOFTWARE) być czymś na kształt chodzonej bijatyki z elementami rasowego action-adventures. Premiera najwcześniej w I kwartale 2002. [shiva]

Pojawił się film promujący sequela świetnej - choć krótkiej - ONIMUSHY (recka pierwszej części w b. numerze). Wideo ukazuje w akcji kilka ujęć walk toczonych przez głównego bohatera - tym razem jest nim niejaki Yagyuu Jubei, któremu pomagać w czasie gry będzie kilka innych postaci. Z tego, co dane mi było obejrzeć, poprawiono nieco grafę, doszły nowe ruchy i... w zasadzie to tyle. Ot, sequel, z premierą wyznaczoną na 7 marca 2002 (Japonia). [shiva]

Powrót tańczącego oszołoma

PARAPPA THE RAPPER 2

Test wersji grywalnej

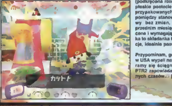


Sieć restauracji McDonald's dopadła swojego czasu Japonię, ciesząc się wśród jej mieszkańców sporym zainteresowaniem ("wszystko co amerykańskie - jest dobre"). Ostatnimi czasy, zamawiając np. w Tokio zestaw "Happy Pack" (odpowiednik swojskiego "Happy Meal"), klienci otrzymują atrakcyjną ofertę: za śmieszne pieniądze mogą nabyć płytę przeznaczoną dla PS2, a na niej.. grywalne dema APE ESCAPE 2001 (czyli "dwójka" - zapowiedź w poprzednim numerze PE) oraz PTR2!!! Ech, jakże to się człowiek musi dla pracy poświęcić żle znoszę loty samolotem, poza tym "Happy Meal" nie specjalnie mi smakuje.).

Tak testuje PSX Extreme :))

Wkurzony monotonią lecącej od ponad godziny muzyki z menu gry PaRappa the Rapper 2 udałem się w stronę telewizora, aby wyłączyć dźwięk. W połowie drogi zauważyłem jednak, że na kanapie siedzi Hiv i trzyma pada w łapach. Pomyślałem sobie, że jednak gra. Po bliższych oględzinach okazało się jednak, że ten [illegible] śpi. Żeby było śmieszniej, HIV na [illegible] od czasu do czasu załączał różne opcje (np opis zasad w "[illegible]"). Co za dobił... [Loki]
Z ostatniej chwili: HIV się obudził (bo Koso się śmiał), popatrzał na Nas i powiedział: "Przecież ja wcale nie spałem" Loki na to: "A [illegible] Ci nie przeszkadzało?" (odnośnie błysków fleszu). Na to HIV: "A co, [illegible] się?"

A więc komercja! Komercja? Tak, komercja! Omawiana "beta-wersja" oferuje jeden stage. Tak, tak, nie udawaj, że myślisz. Akcja rozgrywa się w restauracji (kuchnia) McDonald's! Stary, dobry PaRappa hasa pomiędzy piecami, automatem do "shake'ów", zmywarką, frytkownicą, przyrządza hamburgery, cheeseburgery, popisując się przy tym ekwilibrystycznymi umiejętnościami. Na ścianach widnieją bydlackie reklamy McD's, ogólnie pachnie olejem do smażenia i mamoną... Facet podający rytm to jakiś niedorób, pozbawiony nóg, lewitujący "wąchaty" i "brodaty" grubas. Wokół obu postaci non stop przemykają przerośnięte dozowniki z solą, pieprzem i papryką (chyba o takie przyprawy chodzi, ale jeśli coś pokićkałem - mniejsza o to.), wprowadzając zbędny zamęt. Elementy dekoracji tańczą, śpiewają, stepują, kiwają się miarowo i cieszą mordy. Ogólnie rzecz biorąc, grafika nie uległa poważnym zmianom (podkręcona rozdzielczość i 60 FPS-ów to norma), choć płaskie postacie wyglądają na nieco zagubione pośród przypakowanych w polygony obiektów. Kamera śmiga pomiędzy stanowiskami aż ryj się cieszy. System zabawy bez zmian, aczkolwiek, o czym donosiłem w poprzednim miesiącu, sekwencje zostały stosownie zakręcone i wymagają dobrego timingu. Przygrywająca muzyka to składanka hip-hopu, funky i ska - pozytywne wibracje, idealnie pasujące do klimatu.



Przypominam, gra ukaże się w Japonii "na dniach", zaś w USA wypali na Gwiazdkę (Europa - don't know). Postaramy się ściągnąć wersję USA i ją przemaglować, bo PTR2 zapowiada się słodko, choć nie bawi jak za dawnych czasów... [hiv]

Nasza wstępna ocena gry 7

Chcesz grać we wszystkie gry ktore są na rynku?BEZ PRZERABIANIA PSX'a?
Jedynym wyjściem jest:
GAME BOOSTER
Jedyne 85,-zł
499,-
Karta 8Mb
Dual Shock Sony
Joypad
Kabel RGB
RGB+HiFi
Link Kabel
Przedłużacz
Obudowa
Mysz
Pal Conv
Wybierz swój zestaw!!!
Playstation PsOne
-Zwykły Pad -470,-zł
-Dual Shock Sony -539,-zł
-Dual Shock, 1Mb -559,-zł
-2xPad, 1Mb -495,-zł
-2xDual Shock Sony -609,-zł
-ROCZNA GWARANCJA-
500 120 120 130
Action Replay DC -180,-
Karta Pamięci 1Mb DC - 60,-
Karta Pamięci 2Mb DC - 79,-
Karta Pamięci 4Mb DC - 99
Wibracja DC - 60
Kabel RGB HiFi DC
Klawiatura,Myszka - 99
1599,-!!!
MODERNIZACJA PS2 NA PALNYSCIE
Karta Pamięci 8MB Sony -160,-
Karta Pamięci 8MB -140,-
Dual Shock 2 Sony -160,-
Action Replay 2 -180,-
Piloty na DVD od 65,-
Podstawka - 39,-
"SYNITOPS VIDEO GAMES"
SLOWIKOWSKI KAROL
UL. SWOBODNA 41 P 3 50-089 WROCLAW
TEL.(071) 782-85-58 .TEL.KOM. 0-501-151-757
E-MAIL: SYNITOPS@PNET.PL
SERWIS
Naprawimy każdą konsolę
i nie obedrzemy cię ze skóry
!!!Poszukujemy hurtowych odbiorców z całej Polski!!!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Piła

Tekken 4

bijatyka • Namco • 2002

I WRESZCIE STAŁO SIĘ!!! TEKKEN 4 UDERZYŁ DO SALONÓW! Jakie są opinie? Jak TO się sprawdza w praniu? Że też tak sobie pozwolę powiedzieć jak Daisy Dee - ŁAZAPPP! ŁAZAPPP! CIEKERŁAT BEJBE!

Trzy hit combo. 31.07 - Japonia, pierwsze uderzenie. 9.08 - Korea, uderzenie drugie. Trzecie uderzenie trwa w chwili, gdy piszę te słowa - do Stanów trafiają pierwsze automaty...

Renderowane intro rozpoczynające grę w wersji Arcade, z lotu ptaka widoczny jest wulkan. Pojawia się Heihachi niosący nieprzytomnego Kazuyę. Zrzuca go do wnętrza wulkanu - to było właśnie zakończenie TEKKEN 2... Pojawia się napis - "20 years later". Teraz widać Heihachiego we wnętrzu helikoptera krążącego nad budynkami laboratoriów w Nebrasce - wypowiada słowo "Go!" - i akcja przenosi się do wnętrza budynków - oddziały Tekken Force są w trakcie natarcia. Szturm idzie błyskawicznie. Wydarzenia ukazane są z kamery zamontowanej przy hełmie jednego z żołnierzy - upada on nagle na ziemię, obraca powoli głowę. Widać Kazuyę. Heihachi błyskawicznie doskakuje do monitora - "You are still alive!!" Kazuya bez problemów rozprawia się z żołnierzami, wyrzucając jednego z nich przez szybę z wykorzystaniem Stitch Kicka. Obraz ukazuje nam syna Heihachiego idącego w garniturze i okularach przeciwsłonecznych w otoczeniu kilku ludzi ubranych także w garnitury. "They all thought that I was out of the game..." Zbliżenie na twarz Kaza ściągającego okulary: "But I'm holding all the cards now..." Akcja przenosi się z powrotem do wnętrza budynku - widać stojącego Kazuyę celującego pistoletem w głowę ostatniego żołnierza, który ma zamontowaną kamerę przy hełmie. Przez moment obraz obserwujemy właśnie z tej kamery - widać lufę wycelowaną właśnie dokładnie w środek ekranu i młodszego Mishimę mówiącego "I'll..." "Get everything back!!!" - Kazuya uderza z olbrzymią siłą prosto w kamerę, obraz znika. Z powrotem widzimy Heniа z lekko opuszczoną głową. Jest nieruchomy, ale da się wyczuć kipiącą w nim wściekłość. Wypowiada słowo "You deluded fool..." Pojawia się logo TEKKEN 4.

O tym, jak wygląda gra, mogliście przekonać się już miesiąc temu. Jak zaś prezentuje się w akcji? Dokładnie tak samo! Bardzo mocne nasycenie kolorów, klasyczna już animacja, postacie naładowane polygonami - w nowych strojach, z nowymi ciosami, w nowym systemie. Tak, tak - w nowym systemie. T4 znacznie różni się od dotychczasowych części serii. Cholernie ważną zmianą jest sposób kucania (trzeba klepnąć skos dół-tył), który utrudnia nieco przechodzenie do ataku, kiedy napierając chcesz np. schylić się pod ciosem przeciwnika. Poza tym, wielką rolę odgrywa owa swoboda w poruszaniu się po 3D planszy, większa ruchliwości uskakiwanie przed wrogim atakami (ciosy już tak nie trackują). Nowinką jest to, że jeszcze [illegible] na ekranie pojawi się napis "FIGHT", możesz się już poruszać (coś jak w MARVEL VS. CAPCOM [illegible] a także i specjalne zachowania się wobec siebie odpowiednich zawodników - np. po wygranej walce Kazuya podnosi Ling Xiaoyu za włosy do góry i coś do niej gada, a Hwoarang siada na próbującym [illegible] się przeciwniku. A właśnie a propos gadek, w T4 postacie znacznie częściej krzyczą przy wyprowadzaniu ciosów, co genialnie jest zrealizowane i podnosi atrakcyjność pojedynków. Dalej - kamera. Nie zachowuje się ona już tak regularnie, co w poprzednich TEKKENach, dużo częściej zmienia płynnie położenie ze względu na nieregularność zamkniętych przecież aren, akcja więc czasem ukazana jest nieco bardziej z góry, czasem bardziej z dołu czy jakby bliżej pleców jednego z zawodników (przy rzutach zaś jej zachowanie przypomina to, co było w VIRTUA FIGHTER 3). Plansze - niesamowicie wykonane, rzeczywiście nieregularne nawet w pionie (jedna postać stoi wyżej, druga niżej), zawierają i różnorodnych kibiców w wielu miejscach, i elementy, które ulegają zniszczeniu (np. statuy na szczycie wieżowca), gdy uderzony mocno wróg nań poleci - widać, jak dany obiekt rozpada się na liczne elementy.

Opinie światowej sławy Graczy odnośnie T4 są bardzo różne i ciągle się zmieniają - np. Madyoshi najpierw skrzypał odnośnie postaci Yoshimitsu w T4 ("Yoshi sux ass this sux 10X worse than TTT"), ale po kilku godzinach grania i odkrywania nowego TEKKENa wpadł niemalże w radosną euforię ("OH SHIT!!! Yoshi rocks!! This is like 10000X better than TTT"). Szybko zaczęła wychodzić na jaw odmienność T4 od poprzednich części serii - niektórzy zaczęli narzekać na znakomitą skuteczność pojedynczych punchy (1, 1, 1,2, 1, 1,2 itd.) przy stepowaniu przeciwnika, zarzucać T4 to, iż w 50% o zwycięstwie decydują umiejętności, w 50% szczęście. Niektórzy Koreańczycy należący do światowej czołówki powiedzieli, że nie będą grali w T4 - tu akurat można lekko się uśmiechnąć, znając wygląd walk w ich wykonaniu (postać - koniecznie Mishima. Perfekcyjna technika i granie nasiewiane tylko na Wave Dash... Naprawdę prezentuje się to obleśnie, lecz jest zabójczo skuteczne). Na razie jednak należy pamiętać, że gra dopiero co pojawiła się i należy ją od nowa odkryć, a nie próbować przenieść taktyki wypróbowane w T3 i TTT.

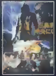
Najważniejsze nowinki w systemie gry - jest ich trochę. Plansze nie są "przywiązane" do zawodników - miejsce walki wybiera dołączający się gracz. Odległość, jaką przemierza postać przy backdash u jest bardzo mała, a nowy sposób Side Stepowania potrafi na początku sprawiać kłopoty. Wracając jeszcze do sprawy ścian - można nań naskoczyć i odbić się, wyprowadzając atak - niczym Akuma w STREET FIGHTERach. Postaciom [illegible] dochodziły też nowe sposoby okizeme (np. Kazuya przy d+4 próbuje przygnieść leżącego przeciwnika szybkim "stąpnięciem" prawą nogą), z drugiej jednak strony zawodnicy znacznie szybciej podnoszą się z gleby. Nowością jest też znana z takich gier jak SOUL CALIBUR i TOBAL 2 "Just Frame Technique". Technika ta wymaga dokładnego timingu naciskania przycisków w celu tworzenia combosów i stringów - np. znanej kombinacji Paula d+1,4,2 nie możesz klepnąć z wyprzedzeniem, tylko pomiędzy odpowiednimi klatkami animacji wciskać kolejno przyciski!

W stosunku do wersji testowej poczyniono pewne zmiany - m.in. umożliwione Tech Roll po oberwaniu ciosem, po którym leci się na ścianę, a także - spowolniono nieco zabójcze ataki Steve'a. Wielkie zamieszanie wywołało to, że pierwsze egzemplarze automatów nie były pozbawione bugów - dostępne było np. nieskończone combo dla Kazui (trafione jako Clean hit WS+2, p.p. 1, WS+2, p.p. 1, WS+2... i tak do końca). Wersje "A" automatów zostały więc szybko zastąpione przez wer. "B", a Amerykanom wielką radość sprawiła informacja, że maszyny z T4 w Japonii, Stanach i Korei zostały zsynchronizowane czasowo, dzięki czemu nowe postacie pojawiające się klasycznie jako "Time Release" będą dochodziły równocześnie. Pojawiły się nowe rodzaje ogłuszeń przeciwnika, lecz gra wydaje się odbiegać od znanych i słynnych walk na juggle (dodatkowo wymagana jest jeszcze większa precyzja). Zupełnie inaczej teraz też wykonuje się rzuty (podstawowe to 2+4 i p+2+4 w trakcie animacji których musisz nacisnąć "kwadrat" albo "trójkąt") - są one wolniejsze i łatwiejsze do

Piła

POWRÓT JINA?

NAMCO uwielbia trzymać Graczy w napięciu, podrażniać kolejnymi zdawkowymi informacjami. Ostatnio wiele sensacji wzbudził plakat reklamowy, na którym widać główki podstawowych zawodników, dużą twarz Kazuyi i Heihachiego w tle. A na pierwszym planie - zakapturzona postać... Nie widać twarzy, ale wszyscy w wielkim podnieceniu orzekli, że to musi być Jin. I ja jestem takiego zdania. Spodnie z wzorem płomienia, rękawice, wokół których rozchodzą się doskonale znane wyładowania elektryczne... I wzór na rękawicach ("wiatraczek"), taki sam, jaki miała Jun na ramionach w TTT, w stroju wybieranym klawiszem START. A co na to NAMCO? Ha! Milczy, nie komentuje wypowiedzi Graczy!



[illegible] się niż te znane z T&TTT. Jak [illegible] się [illegible]. Aha - rolę Final Bossa przyjął na [illegible] [illegible] stroju sumo - cały nagi, tak jakby w pamper[illegible] [illegible] w klatce poprzedzona jest filmikiem otwierającym, przy którym Henio [illegible] gwiazda WWF wkracza na ring w otoczeniu rozentuzjazmowanej publiczności. Uff! - poszczególne postacie omówię oddzielnie

KAZUYA:

Wydawało się, że Mishima został stonowany - a jednak nie. Można wykonywać Wave Dash z prędkością większą, niż kiedykolwiek miało to miejsce. Kaz posiada Mist Step i Electric Wind God Fist - który jednak mimo wszystko jest juggle starterem (na CH), lecz trafia teraz na high (możliwy jest juggle WGF, WGF, 1, WGF!). Ma też nowy kopniak z wyskoku (p,N,d,dp+3), który jest błyskawiczny i daleko sięga (przypomina bardzo znany cios Liu Kanga), a także niezwykle szybkie combo 1+3,1,4,1, błyskawiczne podwójne kopnięcia (jedno idzie na low, drugie na high), czy combo dp+1,p+2.

CHRISTIE:

Przede wszystkim - jest sexy=). Ma nowe ciosy i szybkie linki, a juggle to podobno pannica ta potrafi sadzić tak potężne, jak mało kto w T4. Dodatkowy, całkowicie bezpieczny juggle starter, błyskawiczne przejście do Relax Position - podobne zawodniczka ta ma w sobie olbrzymi potencjał.

STEVE:

MOTHA FUCKA - gość jest zabójczy!!! Od razu stał się jedną z najpopularniejszych postaci, część Graczy jednak narzeka, iż można nim trochę zbyt tanio grać. Jego sway's rządzą, szybkość wyprowadzania ciosów jest olbrzymia - a płacze nad potęgą ciosu dp+1+2, który porównywany jest do jinowego EWGF'a ([illegible] podobno jest SZYBSZY i trafia na mid!!!). Podobno posiada zaledwie 4-klatkowego "pendla" - gość jest naprawdę piekielnie szybki, posiada masę uników i przeolbrzymi priorytet ciosów!!! Ma także swego rodzaju Wave'a, którego wykonuje się przeplatając różne sway'e... Okrzyknięty jest wstępnie jako jedna z najlepszych postaci.

YOSHIMITSU:

Nie dość, że w obydwu strojach wygląda niezmiernie zabójczo, to w dodatku może niejeden zaskoczyć z kombinacjami wyprowadzanymi z Indian Sit - np. błyskawiczne przejście do Shark Attack -> Kangaroo Kick. Rewelacyjne jest nowe kolanko - gp+3, które jest niemalże równie błyskawiczne, co p,p+4, wybija przeciwnika w górę i pozwala na juggle. A Sword Reversal powala - jak już miesiąc temu wspomniałem, jeżeli uda Ci się nadziać atak przeciwnika na t+1+4, to nie zabierasz przeciwnikowi energii, lecz uczysz się jego ciosu (miecz zmieni kolor na czerwony, a zdobyty cios odpalasz poprzez t+1+4). "Oke, dobrze - można się pouczyć wrogich ciosów, będzie pewnie fajnie". Mój faworyt!

HWOARANG:

Bobo dopalili JAK CHOLERA, choć w TTT już był szaleńcem, istną masakrą. Teraz jest jeszcze szybszą postacią, ma nowe przejścia (m.in. Back owe) do Flamingo i w ogóle MASĘ nowych ciosów, z których d1+4,4 rozwala na maksa (błyskawiczny cios na low, po czym na high. Jeżeli przeciwnik wyłapie pierwszy cios na CH, drugi jest gwarantowany - ZABÓJSTWO!). Wygląda przewspaniale, a pod ścianami robi masakrę z przeciwnika jak żaden inny.

XIAOYU:

Oba stroje ma znakomite. Szkoda tylko, że nie można tego samego powiedzieć o jej nowych ciosach. Jednak siła Ling tkwi przede wszystkim w AOP i wszelkich możliwych ucieczkach, tańczeniu wokół przeciwnika. To w T4 jest potężną bronią.

KING:

Czyli stary King i Armor King w jednym!!! Osłabione jednak zostało zwykłe 2,1 (zbyt wolne).

LAW:

WOW! Ten gość też mnie rozwalił! W swym drugim stroju wygląda po prostu zabójczo (białe, chińskie wdzianko) - Forest sux, Marshall rulz! Punch->kolanko, potężny wylotowy kopniak p,p+3 (i też p,p+4!), nowe

postawa (d+1+2) w [illegible] zachowuje się jak Bruce Lee [illegible], a wyprowadzać może znakomite rzeczy [illegible] 2,2,1,2 które można [illegible] gier!

CRAIG

Raczej jedyny BIG [illegible] grze [illegible] WIELKI!!! Aż czuje się masę [illegible] w którym tak mocno ciska o[illegible] ten się odbija wysoko, umożliw[illegible] wszystko o jego sile ciosów. Ma [illegible] wy vale tude i znane charakte[illegible] zabawy [illegible] tion (do n[illegible] na nogę!) - a [illegible] koniecznie szy[illegible] np. którą ręką ma w danej chwili [illegible] wroga! Siła ciosów - okrutna

PAUL:

Oj bluzgów poleciało na tego pana, oj poleciało!! Wszystko przez to, że NAMCO zapragnęło uczynić go ciekawszym zawodnikiem i dodało od groma nowych ciosów. Przeciwnicy Paula [illegible] wylatują piekielnie [illegible] [illegible] bara, po którym przeciwnik [illegible] oraz kombinacje 1,2. Rozszerzono [illegible] np. d+4,2,1, p,p+2,1) i dodano całkowicie nowe ciosy (choćby t,p+1, dp+4). Mnie się on podoba.)!

PLOTKI?

Na pewnym forum dyskusyjnym pojawiła się wypowiedź Koreańczyka zarzekającego się, iż miał styczność z testową wersją automatu T4, gdzie byli odkryci wszyscy zawodnicy. Brakującymi postaciami rzekomo są: Lei, Nina, Jin, Julia, Bryan, Heihachi, Violet, Combot i Kuma. Owe brakujące postacie zostały od razu skomentowane (poza Julią i Niną).

Lei - może wykonać nowe uderzenie pięściami (1,2), ma nową postawę, podobną idealnie do skinera.

Jin - posiada podstawowy strój z T3 i nowe wdzianko treningowe. Bardzo się zmienił - nie ma White Heron, Wind God [illegible] EWGF NIE SĄ JUGGLE STARTERAMI (nawet gdy trafią jako Counter Hit), lecz uderzają z siłą mniej więcej DeathFists Paula. Nie ma możliwości Wave Dash'owania, aczkolwiek Crouch Dash jest dostępny. Zasmy z TTT dao 1+4 wykonuje się poprzez t,1+4. Hellsweep jest znacznie wolniejszy, nie doszło nowe podcinka - d+4. Zupełnie zmienił się wygląd rzutu p,p+1+2, doszły nowe ciosy - p+1+2 (dwa szybkie uderzenia) oraz dp+1,4 - nowy chain...

Bryan - w drugim stroju ma prześwitujące fragmenty ciała, posiada masę nowych ciosów.

Heihachi - pierwszy strój jak o samo, drugi - czarne kimono rodem z T2. Nic nie wiadomo o nowych ciosach, a WGF gdy trafi przeciwnika, po prostu przewraca go na ziemię.

Kuma - gdy leży na ziemi, nie wchodzą ciosy, które normalnie trafiały w postacie typu BIG...

Combot jest odpowiednikiem Mokujina, podczas gdy Violet to taki Lee, jak Lee w całkowicie fioletowym stroju.

Tuning mordobić 3D

Ewolucja kontra repetycja - tuning na potrzeby platform next-gen.

Wchodzimy niejako w kolejny rozdział konsolowych mordobitek. Jak wiadomo każdy nowy sprzęt musi mieć na starcie killerskie tytuły, a między nimi najlepiej fightera, który najpierw oczaruje pięknem wykonania (demonstrując power systemu), a potem dostarczy maniakom emocjonujących pojedynków przez kilka nadchodzących sezonów. Wkrótce nowa generacja mordobić zaatakuje domowe konsole, a jak wiadomo - wynik takiego starcia ma bardzo poważny wpływ na renomę danej platformy wśród Graczy (nie mówiąc już o ogromnych ilościach hardcore'owców, którzy dadzą każde pieniądze za sprzęt pozwalający im katować sequel ulubionego beat'em up'a). PS2 otrzyma dwa poważne argumenty w postaci TEKKEN 4 i VIRTUA FIGHTER 4, Xbox dostanie DEAD OR ALIVE 3 i czający się w przyszłości PROJECT K 1 (śnię się wyłącznie o exclusive'ach), natomiast konsola NINTENDO tradycyjnie zostaje w tyle (nieszczególnie, a nie...). Pozostaje jeszcze kwestia SOUL CALIBURa 2, o którym niestety nie można jeszcze nic konkretnego powiedzieć.

Podsumujmy więc dostępne już od dawna stare edycje wspomnianych tytułów, próbując jednocześnie hipotetycznie ocenić ich ewolucję i konkurencyjność w edycjach next-gen. W poniższym starałem się również uwzględnić opinie ludzi, z którymi miałem przyjemność zagrywać się w te gierki do bólu. Pominąłem samą grafikę - jako nieistotną dla tematu (tu rzecz rozbija się o system i gameplay).

Tekken 4 (PlayStation 2)

TK4 ma mieć dwa rodzaje sidestep'u, a ponadto tzw. Sidestep Walk (chodzenie w głąb lub do ekranu) - to spora innowacja dla serii połączona ze ścianami - z pewnością każdy będzie chciał od nich uciec.

Trójwymiarowość

Trzeci wymiar zdecydowanie najlepiej wykorzystuje SC - "eight way run" to doskonały system, do tego dochodzi wiele ciosów sidestepujących, no i fakt, że walczymy na ringu, co wymaga kontrolowania pozycji swojej i przeciwnika na placu boju. W następnej kolejności idą TTT i VF3, które oferują klasyczne sidestep'y (z powodu małych, zdecydowanych aren, VF3 także zmusza do uważania na krawędzie i ściany). Doa2 z kolei mógłby równie dobrze nie mieć swobodnego ruchu na boki, gdyż sidestepowanie ciosów w tej grze prawie nie istnieje. Warto jednak przemieszczać się w pełnym 3D - ponownie z powodu ścian i możliwości upadku.

TK4 ma mieć dwa rodzaje sidestep'u, a ponadto tzw. Sidestep Walk (chodzenie w głąb lub do ekranu) - to spora innowacja dla serii związana ze ścianami - z pewnością każdy będzie chciał od nich uciec. Ta kwestia dla DOA3 nie jest jeszcze do końca wyjaśniona - zobaczymy, co wymyślą developerzy, jednak powinni wprowadzić chociaż porządnie działający sidestep - bez tego walka ubożeje. Znika natomiast klawisz "evade" znany z VF3 - postacie mają dostać swobodę ruchu podobną do SC.

Postacie

Tutaj sprawa wygląda różnie - o ile DOA2 i SC mają bardzo dobrze wyważone postacie, tak w VF3 (a tym bardziej w TTT) nie jest to tak oczywiste. Wystarczy porównać praktyczne możliwości damage'owe oraz przewagi, priorytety, juggle i gwaranty u Eddy'ego i Jina (nie mówiąc już np. o Bruce'ie czy Ogre'ach). Dysproporcje są naprawdę znaczne i odczuwalne. Tu nie ma się za bardzo rozwodzić - z założenia perfekcyjny skład powinien mieć identyczne szanse mimo dużego zróżnicowania technik.

Animacja

Oczywiście że będzie przebiegać w 60 FPS-ach, ale chodzi mi raczej o szczegółowość i naturalność ruchów postaci. Porównajcie TTT i DOA2 - w tym pierwszym są one oszczędne, niemal mechaniczne. Natomiast w DEADzie postacie zataczają się, potykają na wiele sposobów (praktyczne przy każdym counter hicie) czy też spływają z gracją ze ścian. Popatrzcie też na animacje rzutów i samych ciosów - w DOA2 mają bardziej "bolesny" charakter. VF3 jest pod tym względem także słaba - ruchy sporo to ciekawie wykonanych technik, jednak pewna sztywność pozostaje. SOUL CALIBUR może pochwalić się bardzo naturalną animacją: zarówno ciosów jak i np. guard stunów - naprawdę czuć siłę uderzeń!

Cóż, DOA3 idzie drogą wskazaną przez poprzednika - będzie masa typowych dla DEADa akcji (efektowne rzuty, uderzenia o ściany, wykręcone reversale, ekwilibrystyczne techniki), których animacja z pewnością będzie dopracowana w najmniejszych szczegółach. NAMCO także zwraca uwagę na naturalność ruchów - na dostępnych filmach widać, że zawodnicy ruszają się bardziej "miękko". Dalej widać ogromny power i dynamikę uderzeń, a "stylowych" postaci ciągle przybywa. Jeśli chodzi o VF4, to SEGA nadrabia braki w dynamice - VF4 jest bardzo szybki! Według opinii dziennikarzy grających w wersję testową, całość pomyka jak "turbocharged VF2". Ponadto, podobnie jak w DEADzie, postacie mają częściej zataczać się po stunach, co powinno stonować ich nieco mechaniczne zachowanie z "trójki".

Areny

DOA2 ma tu najwięcej do powiedzenia - rzuty zwykłe, TAGowe, z tyłu, multiparty i reversale - każdy z tych elementów, zależnie od postaci i ich ustawienia, może wykorzystać ścianę (zmienia się animacja i damage). Oczywiście są to wybrane techniki, ale świadome ich stosowanie bardzo wzbogaca taktykę, no i przywołuje banan na ryj (dziwne nie jest - np. dwusegmentowy multipart w placy zakończony rozwaleniem ściany i zrzuceniem z trzeciego piętra). VF3 też może pochwalić się kilkoma fajnymi akcjami, ale nie jest to żadna rewelacja jak na dzisiejsze czasy. TTT w tej kategorii się nie liczy, natomiast możliwość ring-outu w SC jest bardzo istotna dla rozgrywki, i chyba zostanie na stałe w serii.

Oczy wszystkich maniaków skierowane są na DOA2 - wiadomo, że ma to być przede wszystkim niesamowicie dopracowane wizualnie widowisko. Możemy spodziewać się więc jeszcze boleśniejszych upadków oraz, jak dawniej, miotania postacią jak szmatą po ścianach - z wykorzystaniem wszystkich elementów i dobrodziejstw gameplayu. Dla TK4 - kolejna rewolucja! Wreszcie rzuty o ścianę i zapędzanie (jak w DEADzie) przeciwnika w narożnik bez wyjścia, na dodatek w ciekawym systemie - po odbiciu od ściany postać traktowana jest jakby dostała na counterze, więc szykuje się niesamowite wręcz kopanie (ech, ten TEKKEN...). SEGA wybrała najmniej ciekawy wariant - powrót do kwadratowego ringu, bez tych murów ograniczonego. Hmm, tak jak w nowym TK, jest to duży krok dla serii, ale mam zarazem w tył... No cóż, fajnie że tło jest ładne, ale walka na prawie płaskim kwadracie niesie za sobą zdecydowanie mniej atrakcji (można było zapodać ciekawsze kształty aren, jak w SC). Będą jednak rzuty o ścianę, a możliwość swobodnego łażenia zrekompensuje nieco resztę braków. Ze szczegółów warto dodać, że niektóre areny mają niezniszczalne "płotki" - nie pozwalają z kolei na ring-outy.

System rzutów

W grach NAMCO kwestia rzutów i reversali jest bardzo dobrze poukładana - po wykonaniu kombinacji do rzutu, postać wyciąga ręce i albo chwyta przeciwnika, albo nie. Wyrywanie się także jest w porządku, do tego w TTT mamy chickeny (ucieczki z reversów). O ile w TTT czasem zdarzają się buziory, to SC jest niesamowicie dokładny - można rzucić przeciwnika na najmniejszym opóźnieniu, a system wykrywa stronę rzutu nawet podczas ciosów (czyli jeśli przeciwnik robi uderzenie z obrotem i złapiesz go - to musi wyjść odpowiedni rzut z boku lub z tyłu). Do tego dochodzą, w obu tych grach, wspomniane własne rzuty z boku, rozbudowane multiparty (w TTT) i rzuty z ziemi (w obu). Nie można tu wiele zarzucić (hurahura), ponadto SC ma rewelacyjny system dobić, który stał się już wizytówką serii i bardzo ważnym elementem pojedynków. VF3 jest (moim skromnym zdaniem) porażką w porównaniu z powyższymi tytułami. Postacie wyciągają ręce tylko jeśli rzut nie trafi, no i na mój gust trzeba być zbyt blisko. Wyrywanie jest zmuszczane (trzeba wykonać identyczną kombinację co przeciwnik - spróbujcie i życzę powodzenia), a wymagane ruchy często karkołomne ("Player 2" zmasakruje Cię dziesięć razy, zanim wykonasz to skrobanie na padzie DC stojąc tuż przy nim). Co prawda są rzuty z boku, o ścianę, reversale na wszystkie wysokości, czy nawet zza pleców (oprócz tego kilka ciekawych patentów), ale ogólnie rzucanie w VF3 jest niedopracowane. DOA2 ma w tej sprawie znamiona geniuszu, jednak cierpi na kilka fundamentalnych mankamentów. Reversale na każdy poziom dla wszystkich postaci to świetny pomysł, ale brak możliwości uciekania z nich - zdecydowanie NIE! To zniszczyło tę grę w oczach wielu Graczy. Kolejna sprawa to niemożliwość posadzenia rzutu na counterze - sygnał! Przeciwnik może mieć pół godziny opóźnienia, ale jeśli stoi trwa nadal, to nie rzucisz go choćbyś się zesrał. Niemniej jednak system pozwala na rzucanie nawet schyloną postacią od tyłu, a i wyrywanie z multipartów jest świetnie rozwiązane (obaj Gracze muszą wykonać tę samą kombinację - kto szybszy, ten wygrywa. Niestety, niektóre segmenty są zbyt proste i można mashować). Do tego dochodzi świetny system gwarantów pozwalający porobić wszystkie te cuda w pojedynku (nie istnieją tylko po to, żeby były). Przy całym swoim bogactwie, system ten jest podobny do TK2 - nie można uciec z rzutów specjalnych, ani z reversali.

Po TK4 można spodziewać się tylko zmian na lepsze (ściany!), natomiast developerzy VF4 i DOA3 powinni usunąć mankamenty w nowych edycjach - ale w zasadzie to są dywagacje bez sprawdzenia w akcji wszystkich niuansów bojowych i błędów (bo według twórców wszystko będzie perfecto - tsaa...). Z konkretnych innowacji podano, że w VF4 zaimplementowano rozbudowany system parowania - ponoć przypominający DOA. Do tego ma dojść jeszcze arsenał guard-breakerów, czyli mocnych kopów, które przebijają blok i wytrącają przeciwnika z równowagi (lub powodują stun). Zobaczymy jak sprawdzi się to w praniu.

Spektakularność

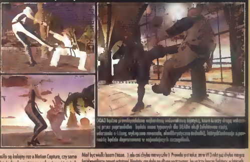
Przez to pojęcie mam na myśli nie tylko audiowizualny splendor, ale raczej ogólny styl, jaki developerzy nadali całemu widowisku. Ten element oczywiście także ewoluuje w miarę kolejnych części serii - cały bajer polega na tym, żeby nadać wykonywanym technikom najbardziej realistyczny ale zarazem efektowny charakter. VF3 jest dość marne pod tym względem - szkoda tylko, że animacja jest nieszczególna, a style średnio ciekawie przedstawione (Hung-

Pila

Yi w wykonaniu dzwonka z DOA2 naszej przebija Akirę?) No i właśnie DEAD 2 jest pod tym względem odjechany - masa różnych wyskoków, solt, powerowskich uderzeń - dochodzą jeszcze rewolucyjne rzuty i efektowne reversale. Zawodnicy walczą bardzo zróżnicowanie - jest TKD, Muay-Thai, czy kilka rodzajów Kung-Fu plus oczywiście zapasy. TTT może pochwalić się Eddym, Hwoarangiem, Bruce'em, Leem, czy Lawem - to postacie, mimo ruchowych, bądź merytorycznych mankamentów prezentują charakterystyczne i ciekawe style zagrania. SC to ponownie klasa - bardzo wiele ruchów zostało wykonanych przez prawdziwych speców (np. Kilika nie sposób nie skojarzyć z Mnichami z Shaolin), ponadto wszystko okraszone charakterystycznymi smugami, błyskami i fontannami iskier.

W tej kategorii możemy się wiele spodziewać niezależnie od tytułu - DOA3, którego podstawą jest właśnie ten element, obstawiam jako mojego faworyta. Będzie między innymi zwierzęce Kung-Fu i Pijany Mistrz - zsumujcie to sobie z charakterem serii i aspiracjami DOA3 do statusu ultra-modnego widowiska - wystarczy? Ale, ale - VF4 również pokaże pazury: dwie nowe postacie, czyli czarna laska nawalająca Muay Thai, oraz Mnich z Shaolin operujący w kilku postawach - tego było trzeba! Przy zapowiedzianym "turbo-speedzie" i rozbłyskach przy ciosach (jak tam - fani realizmu?) możemy spodziewać się fiesty jak w pysk strzelił. A jak Postacie z TK4? Znani już Hwoarang i (de facto) Christie wzbogacili swój arsenał (ciekawe, czy NAMCO pokusiło się kolejny raz o Motion Capture, czy samo opracowało nowe ruchy), a do tego nowi - Steve czy Craig. Widać, że developer stara się o jak najwięcej świeżych pomysłów (kolejna część serii ponownie prezentuje style niespotykane wcześniej w bijatykach 3D). Ale o tym w pełni przekonamy się dopiero dzierżąc pada w łapach (lub wymachując stickiem w salonie).

Dead or Alive 3 (Xbox)



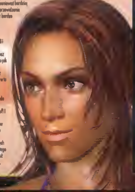
DOA3 będzie prawdopodobnie najbardziej widowiskową bijatyką, która kroczy drogą wskazaną przez poprzednika - będzie masa typowych dla DEADa akcji (efektowne rzuty, uderzenia o ściany, wykręcane reversale, ekwilibrystyczne techniki), których [illegible] będzie dopracowana w najmniejszych szczegółach.

Podsumowanie

Doszliśmy do sedna - wiadomo, że nie sprawna tylko rajcowność bicia po twarzy i sprawne działanie systemu walki będzie decydować o prawdziwej wartości gierki oraz ilości sprzedanych konsol (i nie mówię tu o frajerach, którzy kupują "bo spoko wygląda", a potrafią tylko naciskać - dla nich to wszystko jedno). Było już o poszczególnych elementach systemu - czyli co jest i czego możemy się spodziewać. Spójrzmy teraz syntetycznie i bardziej ogólnie:

TTT to gra w sam raz dla hardcore'owych maniaków - systemowych niuansów, ultra-hardowych juggle'i i ogólnie możliwości kombinowania jest za nadto. Mnie osobiście razi w tej grze możliwość straszenego kopania przeciwnika - wsadzasz jeden cios, a potem gwarantowane juggle - o (przykładowo) na połowę energii. Hmm, wolę trochę zamiast w tym miejscu, no ale taki to już tekkenowy urok. Czwarta część to największy przełom w porównaniu z konkurentami - diametralne zmiany w skali serii, ale "smak" wciąż ten sam. Marka dobiciołska do czegoś zobowiązuje - wszyscy czekają, co pokażą ich ulubione postacie, no i w co, de facto, będzie się głównie grało na PS2! Wszak u nas TEKKEN to "numero uno" i nie zanosi się na zmianę. DOA2 znalazło wielu fanów z powodu sposobu prezentacji - i faktycznie, mimo sporej głębi nie może konkurować z SC, czy TTT. Można sprowadzić tę grę do prostoty "kamień-nożyce-papier", ponieważ bardziej niż technika ważne jest to przewidzenie ruchu przeciwnika. Gra jest bardzo psychologiczna i może wywołać straszne nerwy, głównie z powodu nieprzerywalnych reversali i rzutów. Ale bez tego to nie byłby DEAD - i za to również go kochamy, równie mocno jak za pełne, wywołujące szczękopad akcje. DOA3 z pewnością będzie uderzać w te same gusta, a dzięki spodziewanej ewolucji powinien "przemówić" też do większej ilości fanatyków mordobic (chcemy całusów! I [illegible] też!).

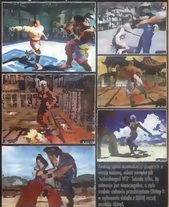
Co z VF4? Hmm, za czasów Saturna wiele osób grało w "dwójeczkę", "trójeczka" natomiast weszła do naszych domów bardzo późno, do tego [illegible] Dreamcastowa (już nie wspomnę o wersji PAL, gdyż to po prostu kiła).



Miał być wielki boom (hmm...), ale coś chyba nie wyszło.) Prawda jest taka, że w VF3 nikt już chyba nie gra (próbowaliśmy nawet ostatnio! Niestety, nie dało się długo wytrzymać, bo są trzy lepsze fightery, w których gra nie przypomina rzeźbienia w kaszy), ale nie przekreśla to przecież części czwartej! Uderzy ona właśnie po wersji arcade, będzie hulać na PS2 z całą dostępną technologią, no i najważniejsze - zostanie skonfrontowana z TK4 na JEDNEJ PLATFORMIE, co zmusi SEGĘ do pokazania na co naprawdę ją stać.

Tak przedstawia się sytuacja na dzień dzisiejszy. Gdzieś tam czai się też sequel niedoścignionego (i to nie tylko moje zdanie) SOUL CALIBURa. Najlepsze jednak jest to, że trzy najważniejsze tu pozycje już wkrótce trafią do naszych domów. Nowa generacja jest u progu - ale póki co jeszcze pady w dłoń i wyduszamy co się da ze starych gierek - odliczając czas do [illegible] jako nieuchronnie nas czeka. ☐ (Mort)

Virtua Fighter 4 (PlayStation 2)



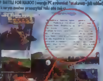
Według opinii dziennikarzy grających w wersję testową, całość przypomina "turbocharged VF2". Szkoda tylko, że [illegible] jest nieosiągalny, a styl [illegible] przedstawiono (Wong-Yi w wykonaniu [illegible] z SEGI naszej przebija Akirę).

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 35

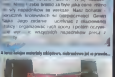
Z CZEGO MORDA NIE CIESZY...?

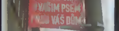
Ostatnio wpadło nam w łapy zdjęcie opakowania ruskiego tłoku gry SW: BATTLE FOR NABOO (wersja PC a również [illegible] - jak widać), na którym można przeczytać taki oto tekst:

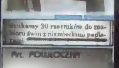


[illegible] w dalekiej dalekiej galaktyce. Znow wojna. Federacja Handlowa probuje zagarnac planete Nabu. Wojska juz sa w stolice - miescie Tid, wojna rozchodzi sie po calej planecie. Krolowa Amidala udala sie do Galaktycznego [illegible] obrone i pomoc. W jej nieobec[illegible] Naboo trzeba bronic za byle jaka cene, mimo [illegible] sily napadnikow sa wieksze. Nasz bohater - porucznik krolewskich sil bezpieczenstwa Gewn Sajks. Jego zadanie - uciekac z okupowanej stolicy i organizowac ruch oporu i potem oczywiscie wyrzucic wszystkich napadnikow precz z planety.

A teraz kolejne materiały [illegible], niebrandowe jest co prawda...

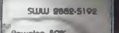



Szukamy 30 rzeźników do rozbioru świń z niemieckimi papierami


Art. POLIROCZKA

SUWU 8662-5192

Bawełna 50%
Wiskoza 50%
Len 50%


• 9.01, nieznany sprawca włamał się do części wstawowej SDH „Bartek". Zginęły zwłoki łącznej wartości 600 zł

HYDE PARK

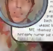
Ulubiony gatunek: wszystkie | **RED-NACZ** | **Mr. Ściera**

[illegible] Dobrze, że mam GBA MARIO ADVANCE [illegible]

PS. Wiesz [illegible] na HIV [illegible]

[illegible]
GT3
Time Crisis 2
Onimusha
Fleigen Bros.
Outtrigger
Skies of Arcadia

Aju | **z-ca R-N** | **Ulubiony gatunek: wszystkie**



Wakacje [illegible] same słoneczne, czasem deszczowe [illegible] jedynym problemem ich dotyczący to fakt, że szybko się kończą. Ale z drugiej strony, czy tak naprawdę komukolwiek są potrzebne? Spokojnie, spokojnie, nie rzucajcie we mnie jajkami. ŻARTOWAŁEM!!! Oczywiście że są potrzebne, w końcu kiedyś trzeba "odpocząć" od miasta i dać upust swoim zwierzęcym instynktom. Miłego hasania po plażach, laskach, jeziorkach i innych przybytkach słonecznej pogody gdziekolwiek byście byli, braku dostaw prądu oraz piwa, czy też czegoś mocniejszego. No i nie zapomnijcie o zwierzęcych potrzebach, je też trzeba zaspokajać, nie tylko stosując półśrodki. W okresie wakacyjnym ma się ukazać kilka konkretnych tytułów, więc na brak gier nie powinniście narzekać, no i PSX EXTREME również nie zabraknie. Następny numer już w sierpniu! [illegible]

NBA Street
Escape From MI
Twisted Metal Black
[illegible]

[illegible] | **Ulubiony gatunek zręcznościowe** | **HIV**

[illegible] zastanawiam się dlaczego [illegible] Nie namyślając się wiele orzekam, iż w potworze od POLYPHONY ciorałem jak [illegible] wiejski bite dwa tygodnie, zachlapując sobie papiery [illegible] poczułem się jak młody bóg [illegible] zresztą co ja będę gadał - w numerze "troszkę" się rozpisałem [illegible] zapraszam do lektury. [illegible] Wielkimi krokami nadchodzą GameCube i Xbox. Co się będzie działo? Zacznie się jazda nie z tej ziemi! [illegible] Do kina biegiem marsz! Na "Shreka" oczywiście! [illegible] Zakopane piękne jest. Żonę ciągałem po wszystkich salonach gier na Krupówkach, obżerając się przy okazji [illegible] Hehe! W TTT dostałem ciężkie baty od pary stałych bywalców-Czytelników PE, ale [illegible] jeszcze nie mam. [illegible] Kończę już, bo mi brakuje koncepcji [illegible] od 4 dób [illegible] poza tym Fenix zepsuł mi [illegible] chce mi się rzygać. No to mam [illegible]

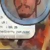
...
GT3
Onimusha
Time Crisis 2
Fleigen Bros.
Outtrigger
Soldier of Fortune

Kujot | **Ulubiony gatunek: RPG** | [illegible]

[illegible] nieporozumienie, że słonecznej pogody miałem tyle, że mi się tylko d**a spociła [illegible] W dodatku mam nowe pasjonujące zajęcie, bo Star ruszył w [illegible] i sprawdzanie gier testów - koszmar normalnie. Gdy już trafiło się parę dni wolnego, to [illegible] a co gorsza kumpli rozwiało po kontynencie [illegible] Pozdrowienia dla [illegible]

...
GT3
Onimusha
Time Crisis 2
Outtrigger
Skies of Arcadia
Soldier of Fortune

[illegible] | **Ulubiony gatunek RPG** | **Star**



[illegible] takie miesiące to ja rozumiem. Nieoczekiwany hit, jakim jest GRAN TURISMO na PS2 [illegible] Mnie urzekł zwłaszcza DIGIMON DCB, w którego zagrywam się jak dziki - nie jest to co prawda MtG, ale i tak daje wielką frajdę. Wyjątkowo obrodził również DeCek - maszynka niby umiera, a jednak powstają na nią jeszcze znakomite pozycje. Ale nie samym graniem człowiek żyje [illegible] jednocześnie przestrzegając pozostałych, że granie na konsolach [illegible] się na tym znam, uk, uk! Zresztą mniejsza z tym [illegible] już będziemy poruszać [illegible]

Digimon DCB
GT3
Onimusha
Dragon Riders
Skies of Arcadia
Outtrigger

Myszaq | **Ulubiony gatunek zwyrodniałe** | [illegible]

[illegible]

[illegible]
GT3
Onimusha
Time Crisis 2
Outtrigger
Fleigen Brothers
Soldier of Fortune

Norby

Ulubiony gatunek **arcadówki**

[illegible]

...
GT3
Outtrigger
Soldier of Fortune
Fleigan Brothers

Mutti

Ulubiony gatunek **bijatyki**

[illegible]

...
GT3
Time Crisis 2
Onimusha
Outtrigger
Fleigan Bros.
Heavy Metal G.

Koso

Ulubiony gatunek **sportowe**

[illegible] Enjoy the koniec wakacji!

GT3
Time Crisis 2
Onimusha
Fleigan Brothers
Outtrigger

Gamers

[illegible]

Kali

[illegible]

Loki

[illegible]

...
GT3
Time Crisis 2
...

Shiva

Ulubiony gatunek **sportowe**

[illegible]

...
GT3
Onimusha
Time Crisis 2
Soldier of Fortune
Fleigan Bros.
Outtrigger

Amerykańska witryna www.gamerankings.com zbiera wszystkie oceny internetowe i na podstawie wyciągniętej średniej tworzy rankingi gier. W tym numerze prezentujemy Wam najlepsze gry na PS2 i PSX wg w.w. serwisu.

PlayStation 2

Gran Turismo 3 A-Spec	95.2%
SSX	93.6%
Twisted Metal: Black	93.0%
Madden NFL 2001	91.8%
Dead or Alive 2	90.6%
NBA Street	90.6%
Red Faction	90.0%
Klonoa 2: Lunatea's Veil	89.6%
Rayman 2: Revolution	88.9%
NCAA Football 2002	88.9%
Tekken Tag Tournament	88.6%
Star Wars: Starfighter	88.1%
Onimusha Warlords	86.0%
FIFA 2001	84.8%
ATV Offroad Fury	84.7%
Time Splitters	84.0%
Le Mans 24 Hours	83.8%
NHL 2001	83.0%
Theme Park Roller Coaster	82.8%
Quake III: Revolution	82.6%
Escape F Monkey Island	81.8%
MDK 2 Armageddon	81.4%
Rumble Racing	81.4%
Smuggler's Run	80.6%
Crazy Taxi	80.6%
Risky Carnival 2002 2002	80.1%
Zone of the Enders	80.0%
Sky Odyssey	80.0%
Shadow of Destiny	79.5%
NASCAR Heat	79.6%

PlayStation (PSOne)

Tony Hawk's 2	98.0%
Chrono Cross	95.0%
Tekken 3	96.0%
Final Fantasy VII	95.0%
Gran Turismo	94.3%
Final Fantasy IX	94.2%
Wipeout 2097	93.0%
Resident Evil 2	93.1%
Metal Gear Solid	93.0%
Vagrant Story	93.0%
Tony Hawk's Pro Skater	92.0%
Gran Turismo 2	91.1%
Formula 1: Champ. Ed.	90.9%
Resident Evil 3: Nemesis	90.6%
Spyro: Year of the Dragon	90.9%
Final Fantasy VIII	90.6%
Colin McRae Rally 2.0	89.7%
Tekken 2	90.0%
Soul Blade	90.0%
Ape Escape	90.0%
Resident Evil	88.1%
Crash Team Racing	88.0%
Street Fighter Alpha 3	88.0%
Dance Dance Revolution	88.3%
Oddworld: Abe's Oddysee	88.0%
NFL Blitz 2000	88.0%
Legacy of Kain: Soul R.	85.7%
NBA Live '99	88.7%
Castlevania: Symphony of the Night	88.4%
Rayman 2: The Great E.	88.0%

Za miesiąc TOP30 na DC i GBA

GRY NUMERU

Digimon DCS (1)

Gran Turismo 3

Onimusha

Time Crisis 2

Fleigan Brothers

Outtrigger

★★★☆

GRAN TURISMO 3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

A-spec

TIP

Opis przejścia gry w dziale "Wsparcie"

Jest! W kwestii rajcownosci - jak można było dedukować - bez większych zmian: bardzo dobrze. A wykonanie - motyw, który wszystkim fanom PS2 nie pozwalał apać? Odpowiem dyplomatycznie: chciałbym mieć peceta, który dałby radę pociągnąć GT3 - z miejsca bym go "opchnął", tym samym "ustawiając się" do końca życia (bonusowo willa z basenem:). Bo wizualnie, choć nie bez nieścisłości, jest po prostu "o ja Cię p...rzepraszam"!

Toyota Supra stoi w boksie.. Kamera wierci się obok niej, po czym przenika przez blacharkę. Niczym Neo z Agenta Smitha, z obrazu "wypływa" logo GT3, waląc konkretnie po gałach (...) Scena zapodana w zwolnionym tempie: pojedyncze krople paliwa (odbijające się o ścianki) z pompy paliwowej tłoczone są do wtrysku, następnie do komory spalania. (...) Oglądasz następujące sprężanie, przeskok iskry i zapłon - mini eksplozje (zapalająca się mieszanka). Detonacja, gwałtowne rozprężenie, tłok idzie na dół... Ssanie, sprężanie, praca, wydech... (...) Oczy cieszą się na widok pracującego wałka rozrządu i trzaskających się,) zaworów, dźwigienek sterujących i innych szczegółów - wszystko widać jak na dłoni, silnik pracuje.. Kamera wraca na zewnątrz (...) Supra powoli, dostojnie bez "darcia kapcia" opuszcza boks.. Fading oznacza zmianę klimatu.. Rozkręca się muza i organ wzroku "wysyła maila do nadciągającej kupy, że spotkanie jest w spodniach". Jak zwykle panują krótkie, dynamiczne ujęcia. Pośród przewijających się dziesiątków samochodów walczących o każdy centymetr na różnych torach, wyłowić można m.in. Corvettę C5R, Vipera GTS R Team ORECA przecinającego charakterystyczną, świńską szykanę na Laguna Seca, Forda GT40, Toyotę GT One walczącą z Nissanem R390 GT1 na moście na Great Valley, finezyjny Batmobil (Pagan Zonda C12), fury WRC wściekające się na szutrach (Impreza 2001, Lancer Evo. VII), "cywilną" Suprę, nową Astrę (WTC), Lotusa Elise i Esprit, czy też zdrowo porąbane Escudo. W odróżnieniu do poprzednich części, tym razem teledysk składa się z ujęć liczonych w czasie rzeczywistym (ale zmontowanych jako FMV - DVD), co daje przedsmak tego, co ma nastąpić za kilka [illegible] na żywca [illegible] mózg, czacha dymi, a widz zastanawia się, czy aby nie śni..

GRAN TURISMO

Jeśli kupisz GT3, prawdopodobnie Twoja kobieta założy jakiś ruch - w trosce o swój "komfort". Ja nie mam nic przeciwko ruchom kobiet... byle były rytmiczne.

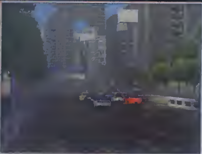
Tak oto wkroczyłem butnym krokiem w świat GT3, wykreowany przez czarodziejów z POLYPHONY DIGITAL i zaadaptowany na PS2 - konsoli jak dotąd "niedosupportowanej". Wkroczyłem w świat, którego się obawiałem... Choć na trzecią już odsłonę GT czekałem z wywalonym jęzorem, wszystkie znaki wskazywały na to, iż dostanę zwykły, pięknie wykonany sequel. Mogę jednak rzec, iż byłem w kuchni żalu, lecz wylizałem garnek do czysta.

2nd
6th
TOYOTA

Tradycyjnie już, gra została podzielona na 2 podstawowe tryby: Arcade i Simulation. Na dobry początek skupię się na Arcade. Tryb ten został podzielony na kilka Challenge'y (A - F), te z kolei oferują po kilka wyścigów. Dzięki świetnie wyważonemu poziomowi trudności, jeśli zaczniesz łykanie gry od trybu Arcade właśnie - spędzisz z nim sporo czasu. Z racji tego faktu, iż Arcade daje pełny przegląd dostępnych w grze tras, występuje tu również klasa WRC - wyścigi szutrowe. Tyle z grubsza. Arcade oferuje także nowe tryby. Free Run oraz LINK Battle (niestety, o czym jednak było wiadome od dawna, LINKowanie to wszystko, co można z GT3 wycisnąć). Free Run to nic innego, jak analogicznie zapodany w poprzednich częściach Time Trial - po łyknięciu trasy można przeanalizować przejazd (Analizer). Bajer konkretny... Co się tyczy obowiązkowego Time Trial, to do każdej trasy został oddelegowany jeden konkretny wóz, którym wypada wyśrubować czas (a'la Super licencje). Oczywiście tryb Arcade to jedynie rozgrzewka przed Simulation...

...czyli Diabłem Wcielonym. Jak nakazuje zdrowy rozsądek, zabawę najlepiej rozpocząć od zaliczenia licencji. Tych łącznie przygotowane 6, w tym jedną nową - licencję rajdową. Tak się złożyło, że licencja ta nie jest specjalnie trudna (w pakiecie "byle na brąz"), lecz wymagająca technicznego podejścia do tematu. Hm, jak się zaprę, to potrafię, ale w "trójce" POLYPHONY dołożyło do pieca konkretnie. Po dwóch dniach walki z pierwszymi dwoma licencjami "na złoto" krzyknąłem gromko: "Boże spraw by mi się chciało tak jak mi się *nie* chce!" Cóż, może "jeżdżem miendki", ale prawda jest taka: życzę powodzenia w zaliczaniu wszystkiego *na* złotko! Tym bardziej, że - jak zwykle - ostatnia licencja jest ni mniej ni więcej tylko okrutna i śmierdzi jej

Piła



spod pach (Monako - geez!)!!! Po zaliczeniu wszystkich (niekoniecznie) licencji czas najwyższy na odwiedzenie dealerów... I tu pierwsza niespodzianka (jak dla kogo, hiehie!) - NIE MA możliwości kupna samochodów używanych! Tylko nowe i bardzo nowe) samochody. Cóż, mówi się trudno. Zabawa w trybie Simulation obejmuje 3 "ligi" (twierdzę tak wprowadzając podział sztucznie, na potrzebę klarownego przedstawienia sytuacji): 1> tryby Beginner, Amateur i Professional - trasy asfaltowe; 2> tryb Rally - trasy szutrowe 3> tryb Endurance - wyścigi długodystansowe. Huh, od czego by tu zacząć... Na każdy z trybów Beginner, Amateur i Professional składa się po 20 "pucharów" (czyli łącznie jest ich 60), a każdy z nich liczy sobie od jednego do serii 10 wyścigów. Podobnie jest z Endurance - choć wyścigów jest mniej, to jednak trwają "X" czasu (np. 2 godziny), "X" okrążeń (np. 40) lub "X" kilometrów. Jak by tego było mało, za niektóre puchary można wygrać kilka fur (4, różne klasy samochodów w różnych pucharach), przy czym przyznawane są w zależności nie tylko od wyników (miejsce na "pudle"), ale i np. od faktu, czy podczas długiego wyścigu zajrzałeś do pit-stopu. Taki system stanowczo motywuje do ponownego katowania poszczególnych trybów i zachodzenia w głowę, jak zdobyć kolejny wóz. Co ciekawe, nie tylko w wyścigach Endurance, lecz również Amateur oraz Professional uwzględniono motyw ścierających się opon. Tak jak miało to miejsce w "dwójce", GT3 zostało okraszone zawrotną ilością przeróżnych pucharów firmowych (nie wszystkie marki mają swoje puchary), jak i pucharów "wykręconych" - np. Polyphony Digital Cup. Co wielce dziwi, to wyparowanie w kosmos ograniczenia fur pod względem mocy silnika (jeśli weźmiesz poprawkę na rodzaj napędu, konsola dobiera odpowiednich pod względem mocy przeciwników).

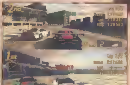
Chciałbym spokojnie umrzeć - jak mój dziadek: we śnie... A nie jak jego pasażerowie! Cóż, staruszek zagrywał się w GT3, a później...

W kwestii wyścigów Rally tyle, nacieszyć się nimi nie mogłem, gdyż patyczki w tym wariancie zostały nieźle dopasione (widok FPP rządzi). Techniczne trasy w połączeniu z wirtualnym przeciwnikiem (jedna sztuka; nie "duch", jeno zmaterializowany, przeszkadzający wóz) i odpowiednim klimatem robią swoje. BTW. wyścigi WRC mają to do siebie, iż są mało "kontaktowe", toteż zaimplementowania przeciwnika może budzić lekki niesmak - walić to, jest młodzieżowo.

BESTIARIUSZ

Z moich źródeł wynika, iż w GT3 łącznie znajduje się 186 modeli samochodów, z czego ok. 130 dostępnych jest bezpośrednio u producentów - reszta tylko i wyłącznie do łyknięcia w charakterze nagrody (niezwykle praktyczny okazuje się motyw sorto[illegible] w w garażu [illegible] silnika, producent, ko[illegible]ry, rodzaj napędu, dopalacz turbo i NA). Jak zwykle, producenci zostali podzieleni na przedstawicieli różnych krajów (Japonia, USA, Niemcy, Francja, Włochy, Wielka Brytania, Belgia i Australia), a kolejny stopień sortowania dotyczy poszczególnych

Bez dwóch zdań: K. Yamauchi, czyli facet stojący za serią GT, jest maksymalnym świrem. Nie dość, że niemal co tydzień bierze udział w nielegalnych wyścigach organizowanych na ulicach Tokio, dodatkowo jest zaciętym fotografikiem, co owocuje wspaniałymi ujęciami samochodów w grze. Aby jak najlepiej poznać wybrane samochody, jeździł on po całym świecie, tropiąc swoje beniaminki. Np. na targi North American Int. Auto Show pognał tylko po to, aby podczas premiery DOKŁADNIE obejrzeć Mazdę RX-8... Zdjęcia samochodów były wykonywane także na torach wyścigowych (m.in. Motegi, na którym ekipa POLYPHONY D. zebrała jednocześnie ponad 100 fur zawartych w GT3 (zdjęcie "parkingu" POLYPHONY powyżej)! Zgadnij, Szanowny Czytelniku, który etap developerzy POLYPHONY-ści wspominają najlepiej...). Co by nie gadać - to była ciężka robota.



Pila

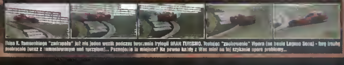
marek (kolejność alfabetyczna) Acura, Alfa Romeo, Aston Martin (m.in. V8 Vantage), Audi (m.in. S4, ech, dałbym lewą rękę za Allroad Quattro!), BMW (tylko 328 ci), Chevrolet, Chrysler, Citroen, Daihatsu, Dodge (m.in. Viper GTS R Team ORECA), Fiat, Ford, Gillet (tylko Vertigo Race Car), Honda, Jaguar, Lancia, Lister, Lotus, Mazda, Mercedes-Benz, Mini, Mitsubishi, Nissan, Opel, Pagani (zwariowane Zonda C12 i C12 S), Panoz (tylko Esperante GTR-1, zabrakło AIV Roadster), Peugeot, Renault, RUF, Shelby (Cobra), Subaru, Suzuki, Tickford (australijska dywizja Forda i jej Falcon XR8 Race Car), Tommy Kaira, Toyota, TVR (m.in. pięęękny Tuscan Speed Six) i Volkswagen. Jako że nie każdy jest tak cwany, jak mu się wydaje, wyjaśniam, że w GT3 znów zabrakło firmy Porsche. Zamiast niej występuje niemiecki RUF - oficjalna firma tuningowa na licencji (dostępne modele: 3400 S, RGT i CTR2). Zabrakło również Ferrari, lecz w tym przypadku, analogicznie, z pomocą przychodzi firma Tommy Kaira, za którą stoi dwóch Japończyków (firma, wbrew pozorom, kręci się w Anglii) Yoshikaza Tomita i Kikuo Kaira [modele: ZZ-S (na bazie Spidera) i ZZ II, ech ileż by człowiek dał, żeby się karnąć rasową Testarossą, "348" lub F40...] A Lamborghini jak nie było, tak nie ma, chlip, chlip... Nie zagłębiając się w szczegóły (nie czas i miejsce na to...), pragnę wyrazić słowa uznania dla POLYPHONY z tego tytułu, iż w momencie premiery gry nie wszystkie samochody miały swoją premierę. Np. taki Speedster (Opel), Mazda RX-8 lub Mitsubishi Lancer Evo VII. To wielki plus... Wszystkich zapaleńców (Hi Artur C.!) uspokajam: w grze nie zabrakło Suzuki Escudo, które tym razem zostało przesłodzone maksymalnie, po zakupieniu i założeniu 4 poziomu "dopalki", ten rzędowy, 2,5-litrowy, 6-cylindrowy (V6) silnik wyciąga 1700 KM (skąd???!!!). No i temat, który kręcił mnie od dawna, w GT3 istnieje możliwość grzania bolidami F1!!! W Endurance znajduje się pucher "Super Speedway 150 Miles", po wygraniu którego dostałem bolid F090/s; swoją drogą - bardzo ładny, utrzymany w nowoczesnej linii, na pierwszy rzut oka przypominający bolid teamu Marlboro. POLYPHONY nie wykupiło licencji F1, toteż bolidy jedynie przypominają te "markowe" (m.in. niebieski cham przypominający kolory teamu Benetton), ale i tak motyw ów jest sam w sobie wyrąbany w kosmos. Z tego co wiem, w grze można zdobyć aż 6 bolidów! Wystarczy tego bezdusznego wymieniania, na koniec zarzucę: brakuje tu jeno dragsterów, "monsterów" i innych old-timerów, hiehie!

ŚLINKA LECI...

GT3 to nie tylko synonim wspaniałego, wręcz idealnego modelu jazdy. Tym razem twórcy włożyli ogrom pracy w smaczki, które po laiku albo spłyną, albo nawet ich nie zauważy... Co mnie urzekło, to półautomatyczna skrzynia biegów (motyw znany z F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 - czadi). Dzięki temu bajerowi możesz albo żyłować poszczególne biegi, albo zapobiec redukcji biegu po wytraceniu prędkości (silnik nie wskakuje na górny zakres obrotów). Bez tego bajeru zaliczenie większości licencji "na złoto" byłoby niemożliwe (m.in. jazda wściekłą Corvettą po okręgu, mokra nawierzchnia, szczegóły w opisie ..). Tunel powietrzny występuje we wszystkich trybach (także Arcade!) - fury mkną niczym ryby w ławicy migając się od oporu powietrza. Tym oto sposobem, np. na torze testowym (Test Course), po wystartowaniu w pucharze New Beetle furą New Beetle Rsi (najlepszą dostępną) i maksymalnym jej dopakowaniu okazuje się, iż Beetle w wersji Lupo Cup Car lub New Beetle Cup Car przechodzi na prostej obok Twojej zabawki aż miło. No i zaczyna się zabawa z ustawieniem spojlerów i innych elementów. Swoją drogą - tuningowanie zostało bez większych zmian... Dodano kilka rodzajów opon i od cholery alufelg, przy czym (tu novum!) istnieje możliwość założenia posiadanych felg do dowolnej fury (na Replayach morda cieszy). Co poza tym.. ? Bajer: wymiana oleju (i żadna tam "dolewka", hiehie!) - trza o to dbać, w przeciwnym razie spadają osiągi (nieznacznie, ale jednak). No tak - w "czwórce" wystąpi konieczność dopompowywania opon i dolewanie płynu do spryskiwaczy, hiehie! Absolutna jazda to motyw z licznikiem przebiegu (pokonany dystans) dla każdego

To nie jest pierwsza w Polsce recenzja GT3 A-spec... ale przynajmniej recenzent szarpał w nią namiętnie i pierdział z zachwytu!

6th
0:14.258
0:14.258



Łysa K. Yamauchiego "zadrapała" już nie jeden wozik podczas tworzenia trylogii GRAN TURISMO. Testując "zachowanie" Vipera (na bazie Laguna Seca) - furę trochę poobracało (wraz z zamontowanym nań sprzętem)... Poznajecie to miejsce? Na pewno każdy z Was miał na tej szykanie spore problemy...

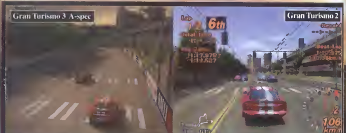
konkretnego samochodu - wyświetlany jest na liczniku, oraz całkowity ("garaż"). Skoro o "zegarkach" mowa - non stop świecą lub "mrugają" kontrolki odpowiedzialne za pracę systemów ASM (Anti Spin Mechanism), TCS (Track Control System, rozkładanie siły hamowania i proporcji napędu), hamulca ręcznego oraz stanu oleju. RE-WE-LA-CJA! Żeby było ciekawiej, wściekając się jak głupi i na Replayach śledząc swoje dzikie wyczyny nacieszyć się nie mogłem pracą mechanizmu różnicowego, rozkładającego napęd i siłę hamowania na poszczególne koła, że nie wspomnę o takim bajerze: rozpędzam się na "wstecznym", po czym daję ostro w pi**ę - dym zwija się wokół kół, z uwzględnieniem pędu wiatru i tego, jak dym powinien się rozchodzić względem rotacji opony!!! Łaaaa! Ale jazda! Do tego dorzucam napalanie się na widok rozgrzanych tarcz hamulcowych (nie licząc F1). Wzorem GT1, przed wyścigiem można przystąpić do kwalifikacji (za Pole Position nie ma kasy...), z kolei za wygrany wyścig/puchar można łyknąć samochód bonusowy tylko raz! Teoretycznie ukróciło się zatem trzepanie kasy za sprzedawane modele wygrywane kilka razy z rzędu (a płacą za nie okrągłe sumki!). "Teoretycznie", gdyż zdarzają się wyjątki od reguły - nie wyczaiłem systemu. Typowym user-friendly zabiegiem okazuje się możliwość nagrania stanu gry na Memorkę W TRAKCIE pucharu składającego się z kilku wyścigów.

JAZDA, JAZDA...

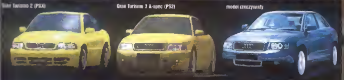
Oprócz torów znanych z poprzednich części serii (m.in. Laguna Seca, Deep Forest, Tahiti. Dzięki temu każdy fan serii wypatrzy małpę na drzewie.), zaplątało się także kilka nowych. Complex String (tor testowy, bardzo techniczny - kompletnie popaprany), Tokyo R246 (wspaniała, szybka trasa ze zdradliwymi szykanami) i Cote d'Azur (tor w Monako. Trudny i techniczny do przesady! Tylko półautomat...). Alpy szwajcarskie (szutry). Special Stage Route 5 zyskała opcję "Wet", czyli... tak, tak, oczekiwaną przez wszystkich mokrą nawierzchnię, która nie odbija się bez echa na modelu jazdy - fury tańcują na zakrętach konkretnie. Ogólnie tras jest od zarąbania, gdyż masa z nich występuje w wersji z "rewersem", tj. przycina się "pod prąd".

WYKONANIE... UFFF!!!

To, co ujrzałem na "dzień dobry", znaczy się zapodane przez konsolę Replaye, spowodowało, że widelcem wyryłem sobie na łapie dziarę "GT3 rule!" Mój pierwszy kontakt z GT3 trwał 16 godzin - po upływie tego czasu moja szczena wciąż opadała... Prawdę mówiąc, nie znam słów, które by mogły oddać czad, jaki niosą z sobą Replaye. Telewizyjne ujęcia, ujęcia dynamiczne, manualna kontrola nad kamerą, kamera sunąca za/przed/obok/między samochodami, kamera umieszczona tuż za tylną szybą, prezentująca ciężko pracujące zawieszenie, nad/obok kasku kierowcy F1, kamera umieszczona na spojlerze lub ukazująca sztywne (nie pracujące) drążki układu kierowniczego, stabilizacyjne, czy też amortyzatorów (w F1 znajdujących się w "nosie" - tj. przedniej części kokpitu), kamery takie, siakie i owakie - jest tego multum, do zatrzęsienia. Na dodatek konsola może zarzucać filtry z fikuśnymi efektami graficznymi: czarno-biały obraz, kolory jaskrawe, wyblakłe, "styl mangowy", przejaskrawienie, kosmiczny kontrast, blur i wiele, wiele innych. Normalnie zobaczyć i umrzeć. Samochody... Z założenia zosta-



Na zdjęciach porównawczych widoczne jest mniej więcej to samo miejsce ("pierwsza prosta" na trasie Seattle Circuit). Widzicie jakieś różnice...? Jeśli nie, to podpowiadamy: za sprawą odpowiednio podrasowanej rozdzielczości (chyba wszystko jest jasne...), pięknych, 32-bitowych tekstur (niebo rządzi!!!), masy polygonów (m.in. fury) i zawodowego oświetlenia (np. bump-mapping na zieleni), wersja na PS2 prezentuje się obłędnie (żałujemy, iż nie możemy przedstawić framerate'u). Zauważcie, że skały nie obrazują różnic nawet w połowie, w rzeczywistości ta grafa powala. Kapcie do góry!



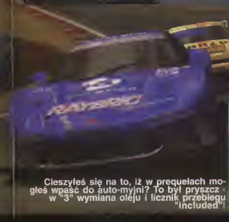
"W kwestii dokładności odwzorowania modeli samochodów nie widać żadnej różnicy, przynajmniej pomiędzy GT2 i GT3" - tak napisał w mailu Gamera, na co zareagowaliśmy gromkim śmiechem. A tak na poważnie - na powyższym porównaniu widać skok jakościowy pomiędzy 2. a 3. częścią gry; można zczaić, jak wiernie odzwierciedlono m.in. Audika "czwórkę".

ły wykonane doskonale. Twórcy wpakowali w proces ich tworzenia sporo serca, poświęcając na każdy model 4 - 6 tys. polygonów!!! Zaowocowało to obłymi kształtami i perfekcyjnym wręcz odwzorowaniem proporcji, gabarytów itd. W "garażu" doskonale widać takie szczegóły w 3D, jak emblematy marek, strapy, czasami jakieś elementy za strapą, zaciski na tarczach (!!!), wycieraczki, anteny [w furach WRC; nowa impreza ma dwie anteniki!! Hiehie! Lancia D. Integrale ma nawet "fartuchy" (chlapacze)!], klamki (!), a nawet klosze świateł (widać ich fakturę) i 3D żarówki (odblaski światła w kloszach!).. Niestety, nie wszystkie samochody zostały odwzorowane z tak pedantyczną dokładnością (czy ekipie nie udało się "dotrzeć" do wszystkich modeli?). W beta wersji USA można było zoomować obraz - i to do tego stopnia, iż na ekranie były widoczne np. tylko opony z felgami. W takim przypadku można było obejrzeć WSZYSTKO mega-dokładnie. Niestety, na wierzch wychodziły również niedoróbki: w niektórych furach było wyraźnie widać np. bitmapy (de facto niezbyt urodziwe) opisujące reflektory. Sprawa została rozwiązana w prosty sposób: wyrzucono opcję zoomowania·). Ciekawostką niechaj będzie dla Ciebie, Czytelniku, historia dotycząca odwzorowywania samochodów: oprócz testowania właściwości trakcyjnych, podczas pewnej "sesji" na torze Motegi znalazło się przeszło 100 aut, które ekipa POLYPHONY wnikliwie badała. Oczywiście samochody mające przyjemność pojawić się w poprzednich częściach trylogii zostały poddane torturom na nowo, podobnie jak i zsamplowane zostały po raz kolejny wszelkie odgłosy

Osobny temat stanowią tory. 3D krawężniki i chodniki, rurki, parkany, balustrady, druty linii energetycznej zwisające nad ulicami, filary, rusztowania, drzewa, sygnalizacja świetlna, powiewające flagi i transparenty, ogromne budowle (np. siedziba SONY w Tokio) i reklamy (standy i migające, animowane reklamy świetlne - szok!). Żeby nie było łyso, wokół tras znajduje się masa elementów: zaczynając od kibiców i bydła (bitmapy), przez domy, a na ogromnych, skomplikowanych, "polygonochłonnych" budowlach kończąc. Niewątpliwie jedną z najbardziej okazale prezentujących się tras jest Seattle o zachodzie słońca (!!!). Nie potrafię ubrać w słowa stanu, w jaki wprawił mnie widok wielkiej, złożonej niczym z rusztowań hali, tuż obok której można przemknąć. To jeszcze nic - w oknach niektórych budynków można dostrzec nie tylko

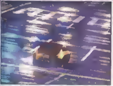
KIEROWNICA LOGITECHu - jazda na "full pro"!

W Japonii co trzeci nabywca GT3 kupował przy okazji kierownicę firmy LOGITECH - cacko wyposażone w system Force Feedback. W dniu premiery GT3 w Polsce, w ofercie SONY takowa nie figurowała. Zakręconą sytuację SONY komentuje mniej więcej tak: "Kierownica GT Force pojawi się na przełomie lipca/sierpnia. Nie było jej w ofercie, gdyż pierwotnie miała być dostępna w zestawie dopiero 31 sierpnia. (...) Do Polski sprowadzimy bardzo małą ilość egzemplarzy. Jest to spowodowane jej potencjalnie wysoką ceną: 499 zł, oraz faktem, iż w tej chwili działa jedynie z GT3". I wszystko jasne... BTW: choć cena GT Force wydaje się urwana z choinki, należy pamiętać, iż podobne zabawki do PC są o wiele droższe. Jest zrozumiałe, iż póki co jedynie GT3 współpracuje z GT Force, ale nie ma się co martwić - wkrótce każde szanujące się "ścigałko" będzie ją obsługiwać. (...) Niestety, z uwagi na cykl wydawniczy PE, nie było mi dane szarpać na GT Force. Grałem na własnej, interactowej V3, lecz z racji przyzwyczajenia - zabawa nie spowodowała u mnie wypieków na twarzy.

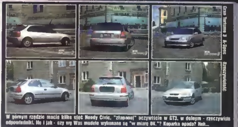


Cieszyłeś się na to, iż w prequelach mogłeś wpaść do auto-myjni? To był pryszcz - w "3" wymiana oleju i licznik przebiegu "included"!

Piła



odbijające się otoczenie, lecz nawet wnętrza 3D (widać świecące się w głębi jarzeniówki). Ufff... Wyścigi w GT3 odbywają się o różnych porach dnia: dzień, zmierzch i noc. Aby podwyższyć walory wizualne, każdy samochód opisany jest, w zależności od potrzeb konkretnego wyścigu, odpowiednimi, specjalnie przygotowanymi teksturami - innymi na dzienne, wieczorne i nocne wojaże. Z tego typu trikiem jeszcze się nie spotkałem, tym bardziej zatem jestem pod wrażeniem ogromu pracy włożonej przez grafików i programistów. W karoseriach i szybach samochodów odbija się otoczenie (umorusane auto wygląda niczym pociągnięte Gouraudem·). Początkowo dałem się ponieść fantazji, orzekając z przekonaniem, iż w końcu "ktoś" się szarpnął na prawdziwy ENV. Bo odbija się dokładnie wszystko - nawet mrugające reklamy i budynki znajdujące się "kilkanaście metrów" od trasy. Niestety, po dokładnym przeanalizowaniu odbić orzekłem co oświadczam (w sposób najbardziej przystępny jak potrafię): na dachu każdego z samochodów znajduje się wirtualna, SZEROKOKĄTNA kamera skierowana centralnie do góry, zaś to co rejestruje zapodawana jest na karoserię, odpowiednio rozciągana, przy tym w bardzo niskiej rozdzielczości (co daje pożądany efekt). W GT3 znalazł się tak bardzo wyczekiwany anti-aliasing (AA) - prawdopodobnie nie jest to efekt zapuszczony na pełną scenę, choć można mieć wątpliwości z uwagi na ograniczoną rozdzielczość odbiornika TV. Pragnę jednak przy okazji przypomnieć, że nie wszystkie polygony wypada obrzucać AA - np. drogę, gdyż nie byłoby to widoczne (AA stosuje się tylko na krawędzie obiektów 3D, a droga jest teksturą, na symulację jej "nierówności" poszło wystarczająco dużo polygonów, aby nie było w tym temacie zgrzytów). Na niektórych obiektach niedopracowany został mip-mapping, czyli rozdzielanie tekstur na mniejsze na obiektach znajdujących się w głębi ekranu. Nie, efekt nie został schrzaniony - jest kilkustopniowy, szkopułem jest raczej kwestia rozdzielczości telewizora i zasobów pamięci, jaką operują programiści (kilka razy więcej tekstur, choć w niższej rozdzielczości). Skoro o -ma(!)ppingach mowa, POLYPHONY rzuciło także sporo bump-mappingu. Efekt ten widoczny jest przede wszystkim na asfaltowych nawierzchniach (wygląda doskonale, efekt nie jest "przedobrzony"), podkreślając ich charakterystykę i niedoskonałość materiału. B-M sprawdza się równie wyśmienicie na elementach krajobrazu (skąpany w zachodzącym słońcu, niemal podrumieniony, niezwykle charakterystyczny most na trasie Grand Valley!), jak i wybranych elementach karoserii samochodowych.



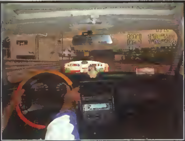
W górnym rzędzie macie kilka ujęć Hondy Civic, "złapanej" oczywiście w GT3, w dolnym - rzeczywiste odpowiedniki. No i jak - czy wg Was modele wykonane są "w miarę OK."? Koparka opada? Heh...

Oprócz tych "grubszych" efektów, gra została doposażona o masę teoretycznie mało ważnych, w praktyce jednak podnoszących klimat smaczków wizualnych. Wyliczankę rozpocznę od bajecznych iskier (garby w Seattle rulez!) sypiących się spod zawieszeń, przebrnę przez pięknie zasymulowaną mgłę i utratę ostrości na ujęciach z "głębią" (efekt kontrowersyjny), cień fury padający na obiekty "trzecie", kilka niezależnych cieni, symulację spolaryzowanego (niewidocznego "z boku") światła padającego z reflektorów (lampy ksenonowe?), efekt falującego, rozgrzanego powietrza emanującego z powierzchni toru (momentami robi to kolosalne wrażenie, momentami jednak "nasycenie efektu" zostało przesadzone), tumany kurzu unoszące się za furami na trasach szutrowych (siedząc na ogonie przeciwnika nic nie widzisz i zakręty musisz wybierać na pamięć), migotające

Jak wiecie od początku jestem wierny serii GT. Generalnie trzecia część zrobiła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Grafika stoi na wysokim poziomie. Piękną sprawą dla mnie są takie smaczki graficzne jak iskry wydobywające się spod podwozia, kurz spod opon itp. Dźwięk z widoku "in car" puszczony przez dobry sprzęt rewelacja. Zaś system rozgrywek, jak i poziom sztucznej inteligencji przeciwników zostały dobrane optymalnie, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że będziemy brusić bryką rzędu 600 - 700 KM. Model jazdy prezentuje się lepiej niż w poprzednich wersjach gry. Fajny bajer zastosowano w trybie Amateur i Professional (w Endurance standard) polegający na tym, że w czasie jazdy trzeba zadbać o stan opon, co daje bardzo realistyczny obraz wyścigu. Niestety są i ciemniejsze strony gry. Zauważyłem dorysowanie obiektów na horyzoncie. Brak mi też niektórych tras, np. High Speed Ring, Autumn Ring, Tahiti Road. Ponadto Escudo znów "lata", a miało być "real driving". Jednak mimo tych kilku drobnych wad uważam, że jest to najlepsza "ścigałka" na rynku konsolowym, więc wszystkich, którzy jeszcze nie spróbowali, zachęcam do "spożycia". □

PS. Mój wynik Escudo: 1160 km/h.

Artur Colec,
zwycięzca turniejów GT2 na EXTREME PARTY 1 i 2



Jednym ze szkopułów serii GT3 jest brak widoku FPP (w "trójce" tylko 2 widoki!) - deska rozdzielcza itd. Co jest oczywiste, aby każdy z samochodów wyposażyć w kokpit, trza by w to włożyć masę pracy, ale... Oto nasza wersja wymarzonego (mniej więcej) widoku FPP (z bajeranckim, podświetlanym radyjkiem). Aby go uzyskać w grze, na ekranie opcji wbij: L1, R2, "X", "trójkąt", 3 piwa + 2 "połówki"...

flesze (syndrom Diany?), na deszczowych odcinkach - opadająca za samochodami mgiełka, z uwzględnieniem wirów powietrza targających cząsteczkami wynoszonej wody, aby wreszcie skończyć na felgach opracowanych w dwóch wariantach ("normalnie" i z blurem - gdy są w ruchu). Cieszą także takie szczegóły, jak promyki światła przebijające się przez korony drzew, czy też znikające poszczególne "promyki" (kilkanaście niezależnych flar). Nie ma co ściemniać: sukcesu należy upatrywać w 32-bitowych teksturach i nie kaszaniącej się przeźroczystości. Dla przykładu: doskonale wyglądają drzewa. W rzeczywistości składają się z kilku polygonów na krzyż, lecz za sprawą pięknych tekstur "pomalowanych w liście" efekt jest przedni, gdyż zawierają "kolory przezroczyste" (Alpha Channel odpowiedzialny za idealną przeźroczystość, interpolowany, zoomowany wraz z teksturą). Można śmiało powiedzieć, iż panuje tu graficzny przepych. Nie wypada mi nie wspomnieć, iż animacja jest płynna do tego stopnia, że wykrzywia ryja, a szybkością zrywa tupety w sąsiedniej wiosce (zero chrupnięć). Choć w wersji PAL zabrakło wyboru 50/60 Hz, to i tak można

Czy najbardziej oczekiwana (w kręgu zapaleńców samochodowych) gra na PS2 "daje radę"? Oddaj wodze fantazji - jest młodzieżowo...

MOJE TRZY GROSZE

Powiem Wam w skrócie dlaczego wg mnie, ta wspaniała gra nie zasługuje na miano wzorowej, tym samym na ocenę maksymalną, czyli "dziesięć". Nie będę oryginalny twierdząc że GT3 jest jak pyszny kotlet, który jednak serwuje nam codziennie od kilku miesięcy: gra szalenie ładna, wciągająca, ale nie wnosi sobą nic nowego, nie mówiąc już o przełomie. Nie chcę tu bynajmniej podważać kwestii ogromnej dawki grywalności, jaką niesie ze sobą GT3, a jedynie zauważyć, że POLYPHONY nie pokusiło się (prawdopodobnie z braku czasu) (lub [illegible]?!?) o zastosowanie patentów znanych i lubianych, występujących w wielu innych produkcjach: wizualnych uszkodzeń, odpadających części, prawdziwej kraksy z wywracającymi się pojazdami, deski rozdzielczej czy w końcu czegoś na wzór trybu Scenario z F1 od EA. Czy żądam zbyt wiele? Może uznacie mnie za heretyka, ale GT3 wcale nie deklasuje wykonaniem piątego RIDGE RACERa (II godnej zdrów) rozbudowaniem tras ustępując METROPOLISowi z DC (o zaskakującym odzwierciedleniu pory dnia, albo jako takim ruchu ulicznym nie wspomnę). Muzyka? Coś porywającego, coś przy czym chciałoby się depnąć i pocisnąć jak rywale zostają z tyłu, chciałoby się usłyszeć [illegible], przy którym aż zjeżyły mi się z podniecenia włosy na rękach. A tu co? [illegible] w wersji PAL więcej [illegible] No i na koniec rzecz najbardziej wkurzająca moją personę: jedna kamera TPP, przy której naprawdę czarno widać, to jakaś prawdziwa masakra. A ja tak lubię jeździć od tyłu)... A nie sądzicie że gra jest nieco "mułowata"? No dobra, już nic nie mówiłem (choć dalej uważam, że poprzednie GT były bardziej dynamiczne). No i co na to powiecie? Może rzeczywiście HIV ma trochę racji... Tak jak GT3 tak i TEKKEN TT nie powinien był dostać oceny "10", jednak o ile HIV podchodzi do każdej gry z dystansem, tak Kali oceniając TEKKENa przykładał [illegible] ten sam tytuł. GT3 to na pewno kawał solidnej ścigałki, której w najbliższym czasie chyba nic nie "fiknie"... Nic do momentu wydania GOTHAM CITY RACER (Xbox)

9+

PS: W tym momencie [illegible] GT3 [illegible] "Dyszka"...? [illegible]

No dobra... [illegible] "10" [illegible]

Sciera

[illegible]

JAGUAR
41
GRAN TURISMO

MAGNETI MARELLI

Wiadomość specjalna: Z powodu wydania GRAN TURISMO 3 A-spec, Apokalipsa została chwilowo odwołana... "Książka skarg i wniosków" znajduje się w sejfie na ostatnim piętrze, na dolnej półce...

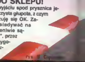
▶ wywęszyć, iż przy prędkości rzędu 100 km/h samochód pokonuje 28 m/s·). Do tego obraz jest nieprzyzwoicie ostry i wyraźny. GT3 to obecnie najbardziej zaawansowana technicznie gra na wszystkie platformy, prezentuje się obłędnie i piszę to jakem HIV - facet, któremu wiecznie coś nie pasuje, szuka dziury w całym i kręci nosem na miliony polygonów. Dla przypieczętowania ostatniego zdania przytoczę cytat Otocona/GDPE, w którym nie ma ni krzty przesady: "W końcu doczekałem się tego, co było tak szumnie zapowiadane - 'filmików na żywo' - tak właśnie JEST!!!". Co się zaś tyczy udźwiękowienia, to... zostało zmajstrowane fenomenalnie. Odsłuchując wypociny PS2 (przypominam: w grach jest to "jedynie" Dolby ProLogic) w różnych grach, jak dotąd zafascynowały mnie efekty przede wszystkim w dwóch tytułach: TTT i SSX (głębia i "przenikanie" kanałów). Dziś do tej wyliczanki dorzucam GT3. Odgłosy silnika, szurających opon po asfaltach i "mlaskających" po mokrych nawierzchniach, zbierających liście i kamyki na szutrach, przejmujący świst sprężarki, ryk stawiającego opór powietrza, hałas w tunelach - wszystkie efekty oddane są fenomenalnie. Znacznie gorzej wypada soundtrack. Jak by to powiedzieć... SCEE zagrało poniżej pasa, wyrzucając najlepsze kawałki, które dostali Amerykańce: Lenny Kravitz ("See You Again" - ten "wałek" dostępny jest po ukończeniu Arcade na poziomie Hard - stanowi tło do Ending Movie), Apollo 440, Jimi Hendrix, Snoop Doggy (za****sty numer!) - wszyscy ci wykonawcy poszli w odstawkę (Hendrix dawno temu, hlehle!). PAL-owa wersja dostała klepskie numery (chyba ktoś będzie musiał porozmawiać z grubszym końcem mojego kija bejsbolowego...), spośród których wybija się rzępolenie grupy Feeder (?). W ostatecznym rozrachunku oprawa dźwiękowa GT3 wypada bardzo dobrze, ale nie rewelacyjnie.

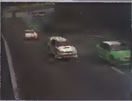
ZAWÓD: KRYTYK;)

GT3 nie jest wolna od "bugów". Po pierwsze - to już trzecia wariacja na temat, tak na dobrą sprawę powielająca schematy (wciąż obecny handicap, brak dachowania, niemożność wystawienia głowy przez "szyber;), brak widoku FPP, brak zmiennych warunków atmosferycznych z prawdziwego zdarzenia itd.). Ilość kamer została ograniczona do 2, brakuje opcji zniszczenia blachary przeciwników i elementów otoczenia (kto by to sprzątał?), wciąż trza się rozbijać o bandy, a kolizje z przeciwnikami poszły bardziej w stronę Arcade. Wcięło także opcję modyfikacji rajdowej - Racing Modification, co zakrawa na skandal. A co powiesz na fakt, iż zarówno bolidy F1, jak i potwory z Le Mans posiadają "lusterko wsteczne" i hamulec ręczny (!?!)...? To wybrane dziury w systemie zabawy, natomiast odrębny temat stanowią bugi graficzne... Co irytuje, to momentami dorysowujące się elementy otoczenia (np. charakterystyczny daszek na podjeździe w Monaco lub oddalony o 2, może 3 km wieżowiec w Tokio, ew. obiekty odbijanie w mokrej nawierzchni; niby bzdety, a jednak...). Split Screen, choć ładny, traci sporo na atrakcyjności (detale, jakość tekstur, wyskakujące obiekty). Po maksymalnym obniżeniu zawieszenia, na Replayach wyraźnie widać koła przechodzące przez nadkola (błotniki) i ranty. Tumany kurzu wylatujące spod kół (szutry) wydają się wydostawać ze środka opon...

JEDŹ DO SKLEPU!

Ponoć po wyjściu spod prysznica jestem jak ta czysta głupota, z czym w sumie czuję się OK. Zamiast przesiadywać na skwerku i leniwie sączyć "dyktę", przez ostatnie 2 tygodnie wyprułem z





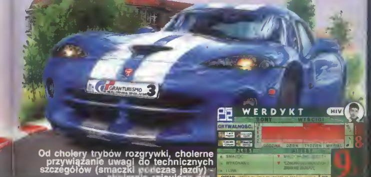
Gdy byłem mały, kogut złapał mnie za pisiorka i ciągnął po gnoju - przykre doświadczenie. Lecz po przemagiowaniu GT3 ryj miałem zdarty jak pięty...

NIE KUPUJ "PIRATA"!!!

"Pirat" jest okropnie okrojony: muzyka, wszystkie wstawki FMV (konsolowe i odgrywane w tle; te drugie są skompresowane, a i tak nie wszystkie zostały zawarte), specjalnie przygotowane tekstury samochodów na noc i wieczorne wyjazdy - wszystko idzie się kochać. Poza tym - dostępna na giełdach, spiracona wersja USA posiada ŻAŁOSNY Split Screen: nie dość, że nie fullscreen (a'la PSX'owy NO FEAR DOWNHILL M. B.), to jeszcze ze zmniejszonymi teksturami - odechciewa się grać. Nawet dzięki [illegible] Produkt Krajowy Brutto), ale na GT3 warto wysupłać trochę kaszy, tym bardziej, że gra owa sprzedawana jest w korzystnej cenie: 199 zł. Dodatkowo nabywcy będą [illegible] z otrzymanych w zestawie breloczka do kluczy (z logo GT3) oraz naklejki na szybę samochodową (przytwierdzanej "od wewnątrz").

siebie flaki przed GT3. Bo jest strasznie młodzieżowe. Patrząc na "trójkę" przez pryzmat serii (hm...) można śmiało orzec, iż dorwał ją syndrom sequels - przypadłość bardzo, ale to bardzo przykra. Sentyment jest kłamcą, lecz jeśli swoją "jazdę" z PSX'owymi racerami rozpocząłeś od GT, nad kupnem tego sequela zbyt długo nie rozmyślaj, bo wpadnie Jawor.. Nareszcie ukazała się gra, która spełnia moje techniczne oczekiwania odnośnie PS2 (a i tak pragnę więcej! Może w GT Online?). Z grywalnością jest dobrze, choć gra nie cieszy już tak, jak "jedynka" (co oczywiste). Masz jakieś wątpliwości? Chłopie, toż to stare, wspaniałe GT! Oceny maksymalnej nie mogę wystawić z wielu powodów (przeczytaj tekst raz jeszcze), ale kto by się mną przejmował - Wiejskim Głupkiem! Kupiłeś PS2 i w życiu nie widziałeś na własne gały GT3? W takim przypadku ocena wynosi "10" - zaufaj mi (...) Wielka to szkoda, iż GT w wersji dla PS2 nie zostało wydane wraz z premierą systemu w Japonii. Dlaczegóż to...? Ano choćby dlatego, że w takim przypadku nazywałoby się na miejscu: GRAN TURISMO 2000. Tytuł "GRAN TURISMO 3" jest bowiem nieco przesadzony. Z drugiej strony - w GT2000 miało się znaleźć ok. 50 samochodów i 4 trasy - cóż, coś za coś... Amen...)

PS. Dalid, tym razem przesadziliśmy - też to nie przystoi wypić "za tobikiem" tyle litrów napojów rozweselających..



Od cholery trybów rozgrywki, cholerne przywiązanie uwagi do technicznych szczegółów (smaczki podczas jazdy) - cholernie rajcująca gra.

Pita

RESIDENT EVIL w XVI-wiecznej Japonii" - tak najkrócej można określić nową propozycję CAPCOM - ONIMUSHA WARLORDS. Swego czasu (P)RESIDENTy niewąsko ryły mi po berecie, a klimat feudalnej Japonii kręci mnie niewiele tylko mniej niż dziewoja o rozochoconych ocza - w wielkim napięciu oczekiwałem więc premie tego tytułu. Czas mijał i mijał, zmieniła się na atforma, na której to ONIMUSHĘ będzie można elić. W międzyczasie pociorało się w SOUL OF MURAI, a obiecanej gry ciągle nie było. Napięci opadać...

O tym, że O-W w le się ukazała w Japonii dowiedziałem się do ro po zobaczeniu playtestu w PE#45. Przeczytałem tekst Shivy przepełniony zachwytami nad oprawą A/V, ale jakoś te rozdawane przez niego na lewo oraz prawo Oskary i "mistrzostwa świata" zupełnie nie zrobiły na mnie wrażenia. Jak obraz gry oparty o staredawne, renderowane lokacje i stacjonarne kamery mógł wprawić aż w taki zachwyt, kiedy dokładnie w tym samym czasie siekę z resztek mózgu robiło demo DEVIL MAY CRY? Coś mi wtedy zapachniało od Shivy trafieniem szósteczki w Toto-Lotka, nagraną randką z prasureczą, ponętną kobietą, bądź też klasyczną, zwyczajną nietrzeźwością. Nie przejąłem się specjalnie więc jego opinią o O-W, choć od dawna wiedziałem, że ze zdaniem Shivy zawsze warto się liczyć. I czym to się skończyło? Cóż - zdarzyło Ci się może kiedyś przy wychodzeniu z imprezy, będąc z całą pewnością nie do końca trzeźwym, pożegnać się z king-kongokształtnym bramkarzem o karku niczym góra Śnieżka hasłem "po misiu".)?

Przy takim typie prezentacji akcji niemożliwym mi się wydawało, by oprawa graficzna mogła wywrzeć aż TAKIE wrażenie; byłem przekonany, że prawdziwego przełomu dokonać się tu już nie da. Do tej pory nie miałem też okazji poznać konsekwencji zwracania się do bramkarzy per "misiu". I dlatego mój pierwszy kontakt z O W wyglądał jak bardzo bliskie spotkanie się na przejściu dla pi szych z wściekle rozpędzonym Roburem... Ni to nie jest dobre porównanie. Pierwsza chwil była szokiem połączonym z niezwykle trudnym do opisania zachwytem - blokada powietrza płucach, absolutna cisza, nieświadomie lekko rozwarte usta i szeroko otwarte oczy. Pierwsze ruchy postacią, pierwsza walka - to było coś tak niesamowitego, że chciałem choć cicho powiedzieć "alež to jest piękne!", ale nie mogłem wydobyć z siebie dźwięku, a teraz nie potrafię znaleźć odpowiednich słów, by to opisać. Czułem się jak Jodie Foster w filmie "Kontakt".) Wyrazistość grafiki, animacja, jej szybkość, płynność, naturalność - TO trzeba poczuć samemu sterując bohaterem. Grafika - przeczytaj-

Wydarzenia historyczne są prequelem do KESSEN. Ciekawe, o czym opowie nam druga część ONIMU SHY..

W moim przypadku, pierwszy kontakt z tą grą był analogiczny jak w przypadku pierwszego TEKKENa: brak słów, rozwarta gęba i palce nieświadomie wciskające przyciski..

ONIMUSHA
Warlords

cie wrażenia z playtestu (PE#45), bo ja tu nic mądrzejszego nie wymyślę. Nie jestem w stanie słowami oddać wyglądu mgły, czy wodospadu - tu potrzebny jest poeta!!!

Fabuła wciąga, pomimo kilku rażących wręcz uproszczeń oraz znanych doskonale oklepanych zagrywek. Pod tym względem broni ją umiejętnie rozsnuta otoczka mistycyzmu i znakomity, pochłaniający Gracza całkowicie klimat samej rozgrywki, wyraźnie odmienny od znanego z serii RE. Ciekawostką jest to, iż połączono tu fantastykę z wydarzeniami historycznymi. Autentyczna jest postać Nobunagi Ody, bitwa przedstawiona w intro naprawdę kiedyś się odbyła

A właśnie - intro, a raczej I-N-T-R-O!!! Renderowany film rozpoczynający grę zaliczam do jednego z najlepszych, jakie w swym życiu widziałem. Jakość wykonania, niesamowit ekspresyjność, praca kamery i przedstawione wydarzenia przy niesamowitej muzyce sym nej ROBIĄ WRAŻENIE.

Wcielamy się tu w postać Samanosuke - samuraja, który spieszy na ratunek porwanej księżniczce. Przeciw Tobie - demony, wskrzeszony Nobunaga i armia potworów. W trakcie gry będzie pomagać Ci laska, ninja Kaede, przyjdzie Ci nawet własnoręcznie nią kierować (inne uzbrojenie i ciosy). Intuicyjne wręcz sterowanie w połączeniu z niezwykle szybką akcją tworzy niezmiernie grywalny miks. Ciosy, comboсy, dostępne "critical hits" i dobicie, błyskawiczne uskoki oraz specjale z wykorzystaniem magii, różne bronie (miecze, łuk, broń palna) - korzystanie z nich w nieustannych pojedynkach z licznymi, odradzającymi się, niezmiernie różnorodnymi przeciwnikami (kilkanaście rodzajów) to czysta przyjemność! I tu trzeba koniecznie powiedzieć głośno, że ONIMUSHA TO NIE RESIDENT EVIL - tutaj rozgrywka opiera się PRZEDE WSZYSTKIM NA AKCJI, a nie rozwiązywaniu puzzli i ganianiu po tysiąc razy przez te same lokacje. Owszem, na swej drodze spotkasz się z klasycznymi zagadkami, wieloma, także ukrytymi, przedmiotami itd. (np. przejście do 20-poziomowego Dark Realm), lecz przede wszystkim będziesz rozbryzgiwał posokę przeciwników po ekranie i, niczym Raziel z SOUL REAVER, "zasysał" ulatujące dusze za pomocą magicznej rękawicy

Niestety, zasadniczą wadą O W jest czas trwania zabawy. Przejście gry za pierwszym razem na pewno nie zajmie Ci więcej, jak 10 godzin, uzyskanie zaś najwyższej oceny, Rank S, wymaga ukończenia gry w czasie poniżej 3 godzin(. Oczywiście po przejściu gry i spełnieniu odpowiednich warunków dostępna jest cała masa bonusów typu "dodatkowy strój", czy też mini-gra Oni Spirits, warto więc zaliczyć OW co najmniej dwa razy. A wspomniane wcześniej wyraźne nastawienie rozgrywki na akcję po ukończeniu O W stawia losy płytki z grą w znacznie bardziej korzystnym świetle niż reszta "residentowatych". Warto, naprawdę warto zapoznać się z tą jedną z najdroższych gier wyprodukowanych przez CAPCOM - moim zdaniem jest to jedna z najważniejszych pozycji, które pojawiły się w tym roku

MOJE TRZY GROSZE

ONIMUSHA nie może się nie podobać. Oryginalnością wprawdzie nie grzeszy, ale jest świetnie wykonana i starannie [illegible] - jak to bywa u CAPCOMu. A co się tyczy największej wady tego tytułu, czyli długości gry, to sam powiedz: który RESIDENT był wystarczająco długi? Po każdym pozostaje uczucie niedosytu, które z pewnością przyczyni się w [illegible] przyszłości do nabycia sequela...

8+

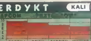
Kajot

WERDYKT

KALI

CAPCOM

GRYWALNOŚĆ:



9

8

PLUSY

MINUSY

- ▲ WZROK ▲ ZACHWYT
- ▲ KLIMAT I TEMATYKA
- ▲ NIEMALŻE PERFEKCJA
- ▼ ZA KRÓTKA
- ▼ W SUMIE NIC NOWEGO

OCENY: [illegible]

NOŚNIK: DVD

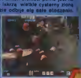
8+

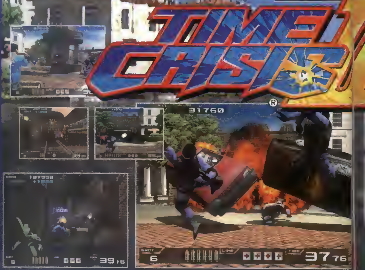
Piła

G[illegible] nie wydaje Wam się, że zawsze jesteśmy [illegible] robieni w „hadżę” przez producentów light gunów [illegible] y [illegible] spo[illegible] (zazwy[illegible]j pierwszy) [illegible] przejść obojętnie obok oferty arca[illegible] [illegible] strzelania w ekran we własnym pokoju. Tak [illegible] jako [illegible] wielu [illegible] byłem [illegible] wego c[illegible] zg[illegible] [illegible] TIME CRISIS [illegible] ON 45. Czy du[illegible] [illegible] [illegible] aż b[illegible] to głównie właśnie [illegible] w[illegible] następca ([illegible]OJECT T[illegible]AN). Oczywiście, [illegible] st[illegible] jako żaden [illegible] nich nie przykuł m[illegible] [illegible] R[illegible]SISy [illegible] dzi[illegible] [illegible] z większą precyzją [illegible] za sprawą zestarzałej przez te kilka lat gra[illegible] [illegible] armatniego.

S[illegible] [illegible] derza [illegible] tym [illegible]em jako pierwsza [illegible] się „Siebie, takiego jak ja nabywcy Gu[illegible] [illegible] strzelasz znowu ze swej pukawki?”. Jeśli p[illegible] głową [illegible]ścią, ale jednak z nadzieją (a tak właśnie [illegible] to nie [illegible] stary, ale znowu [illegible] w j[illegible]kiś sposób rozwiązać [illegible] pukawk[illegible] przez P[illegible]. Przecież w dalszym ciągu zapowiedane są tytuły na „czarną”, które mają dać możliwość korzystania z niej. A tu Zonk. NAMCO wystawia jęzor nabywcom swojego sprzętu [illegible] nieładne, nie lubimy tego. No [illegible] na dobrą sprawę, czy wapo[illegible] [illegible]ko rzeczywiście jest tak świeże? Przecież w TC2 grałem już dwa lata temu w wakacje (nie była to jakaś super-nowość) na automatach - i nie olśniewał specjalnie grafiką. Chociaż (czy muszę nadmieniać?), czyniony przeze mnie [illegible] lewarzy[illegible] raz teraz[illegible] zdecydowanie należał [illegible] [illegible] W[illegible] [illegible]y podstawowe „za” [illegible] c[illegible] przedsięwzięcie się pierwsza „pesdwej-kowa” gunowa gra od NAMCO.

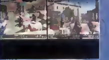
Zacznijmy od oprawy [illegible] gatunku to [illegible] fundamentalna [illegible] [illegible] powodu przesiadki na nowy sprzęt i od razu mogę rozwiać wasze obawy, bo NAMCO kolejny raz zademonstrowało, jak można odświeżyć staro wyglądający hicior. Zresztą, czego innego [illegible] się [illegible] podziew[illegible]liście? Nie powinno być to dla [illegible] [illegible]OUL CALIBURem. TTT i właśn[illegible] w [illegible] u pode[illegible]zli do tego retuszu grafiki - to nie tylko podbicie rozdzielk[illegible], rozmycie tekstur, jak w średnich konwersjach. Po pierwsze, efekty świetlne. Przeciwnicy rzucają c[illegible]nie, co przydaje się szczegó[illegible] w [illegible]óźniej[illegible]ych [illegible]tap[illegible]ch. Każ[illegible] trafiona lamp[illegible] [illegible] inne [illegible] w widoczny sposób wpływa n[illegible] lokację. W ogóle jest bardzo dużo obiektów do zniszczenia - poczynając od beczek, z których wysypują się owoce (shot poniżej), przez butelki, patelnie czy fragmenty maszynerii, którą bo[illegible]sow[illegible] wytaczają przeciwko [illegible]zym agentom, aż do szyb, które pękają jak w METAL G[illegible]AR [illegible]OLID 2 - piękn[illegible]e! A takich efektów pełno jest na każdym kroku - obwody elektryczne iskrzą, wielkie cysterny zioną ogniem przy wybuchach, a w wodzie odbija się całe otoczenie. Grafika jest bardzo sz[illegible]zegółowa [illegible] biega multum p[illegible]iwn[illegible]ów, k[illegible] są świetn[illegible]e animowani i występują w wielu odmianach. Obiektów jest też naprawdę sporo, a otoczenie nie dość, że zapr[illegible]jektow[illegible] z [illegible]ozmachem [illegible] d[illegible]etalami ul[illegible]ge[illegible] z[illegible]sem dość konkretnej rozwałce (wyburzana ściany, ogromne eksplozje czy walące się drzewa). Związany jest z





Piła

Tak to wygląda w trybie 2 Players. "Trochę" spore marginesy, co nie?



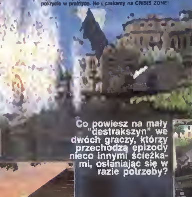
Do zniszczenia czekają na Ciebie beczki, maszyny, krzesła, stoły czy szyby w oknach... a te to pękają jak w METAL GEAR SOLID 2.

tym motyw unikania niebezpieczeństw, towarzyszący serii od początku. Oprócz tego [illegible] strzelowca (obecnego w "jedynce" oraz "TITANie") oddano nam do [illegible] jącą dziewięć kulek na jedno ładowanie. Idzie za tym [illegible] to chodzi! Parę razy dostaniemy do rąk nawet Uzi - w celu rozp[illegible]

Strona dźwiękowa prezentuje się bez zarzutu. W menu wita nas [illegible] który przygrywa też na początku rozgrywki, podkręcając temp[illegible] Mu[illegible] w TIME CR[illegible] z wsze pasowała do wybuchowej akcji na ekranie i nie [illegible] w [illegible] liczonych wstawkach są mówione, a lektorzy, na szczęście, nie odwal[illegible] wstawkach jestem, to warto wspomnieć, że spajają one "fabułę" w dość [illegible]kawą całość.

Czytacie i zastanawiacie się pewnie, gdzie się zgubił tryb dla d[illegible] wany przez developerów "Have no fear" - zachował się o[illegible] nie z tego dobrodziejstwa może kosztować trochę zachodu (i pieniędzy). Niestety [illegible] delektować się rozgrywką z drugim Graczem, potrzebne są konsole, gry i telewizory [illegible] sztuk dwóch, dodatkowo LINK kabel. Można odwołać się też do półśrodków - grać na [illegible] konsoli w malutkich okienkach (straszna padaka!) albo też w trybie "double gu[illegible] [illegible] jednej osoby z dwoma pistoletami (choć to także do wielkich wygód nie należy). A [illegible] w [illegible] tym 2 Players? - spytają osoby, które nie zetknęły się z TC2. Wiadomo, że to nie jakaś nowość, ale podejście do tej kwestii jest tu bardzo ciekawe. Otóż każdy z Graczy idzie odrobinę inną ścieżką - rozdzielają się i biorą przeciwników w krzyżowy ogień. Ma to swoje wady i zalety, ponieważ można dzięki temu pruć po plecach trajerów ostrzeliwujących kumpla, ale możesz trafić [illegible]mego, co wiąże się ze sporą stratą punktów (na szczęście bez ubytku na zdrowiu, jak przy st[illegible]u do cywilów w grach SEGI!)

Niesamowita grywalność, wartka akcja i ciekawe pomysły, wspomagane wypasioną grafiką - to niezaprzeczalne atuty tego odgrzewanego hitu. Minusy? Ależ proszę: brak obsługi [illegible] Gun Cona, no i jak zawsze dość krótka żywotność takich tytułów (trzy epizody, Time Attack i do widzenia). Jednak dla maniaków (a tylko maniacy takich szpili kupią guny), TC2 będzie jak dobre wyścigi. Kończy się grę tylko po to, żeby skończyć ją ponownie, z jeszcze lepszym wynikiem. Można też postawić sobie za cel przejście całości [illegible] jednym "żetonie" (mój ulubiony sposób grania), polecam! Wkrótce się okaże, czy tym razem obietnice supportu gunów będą miały pokrycie w praktyce. No i czekamy na CRISIS ZONE!

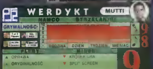


MOJE TRZY GROSZE

Aby docenić w pełni ten tytuł, trzeba by mieć dwa "[illegible]" GunCony i zLINKowane konsole, bowiem każda inna opcja to jedynie namiastka (przy grze na podzielonym ekranie grafika traci zbyt wiele). Ale i tak jest to najlepszy tego typu shooter, a jeśli można [illegible] rozwałka totalna, a motyw z [illegible] pierwsza. TC2 (w przeciwieństwie do takiego HOTD2!) jest całkiem żywotny.

8

Co powiesz na mały "destrakszyn" we dwóch graczy, którzy przechodzą epizody nieco innymi ścieżkami, osłaniając się w razie potrzeby?



WERDYKT

MUTTI

NAMCO — STRZELAN[illegible]

GRYWALNOŚĆ

9

8

PLUSY	MINUSY
▲ OPRAWA	▼ KRÓTKA GRA
▲ ORYGINALNOŚĆ	▼ SPLIT SCREEN
▲ DYNAMIKA	

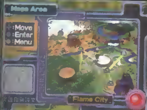
OCENY: [illegible]

NOŚNIK: CD

9

★★★★

DIGIMON
DIGITAL CARD BATTLE



Dwie poprzednie gry z serii DIGIMON, prezentujące połączenie hodowlanki z RPG, jeśli mam być już szczery, były godne tego idiotycznego, japońskiego serialu, na którego podstawie powstały. Jednakże stworzona na ich bazie karcianka niezwykle mile mnie zaskoczyła, ba! stwierdziłem, że dawno się tak dobrze nie bawiłem.

Jak pewnie wiecie, ogólnie lubię karcianki, więc moja ocena może się Wam wydać subiektywna, lecz naprawdę ten DIGIMON kryje w sobie wielki potencjał. System gry stanowi połączenie kilku systemów karcianych, gdyż można tu zauważyć elementy zarówno Pokemona (walka stojących w pierwszej linii stworów), jak i nawet MtG (podział kart na 5 kolorów plus bezkolorowe karty opcji). Ogólna rozgrywka jest prosta - Gracz dobiera 4 karty i wybiera z nich stwora, którego wrzuca w sieć walki. Pozostałe karcianki zużywa albo do tworzenia specjalnych punktów potrzebnych do ewolucji, albo wykorzystuje podczas walki ze stworem przeciwnika. Sama procedura owej "digiewolucji" (digivolve) przypomina rozwiązanie z Pokemona - uzbierawszy odpowiednią ilość punktów (DP) na miejscu starego stworka kładziemy nowego, wyższego od niego o klasę (i parametry). Każdy z "potworów" dysponuje trzema rodzajami ataków, posiada również (najczęściej) specjalne właściwości, które przypisane są jednemu z owych ataków i/lub uaktywniają się w przypadku użycia karty jako "support". Ta pozorna prostota daje jednak niesamowitą dawkę grywalności, gdyż pomijając dość niskie AI komputerowych przeciwników, trzeba ciężko myśleć nad kolejnymi ruchami, a i ma się wielką frajdę ze zdobywania nowych karcianków oraz tworzenia własnych talii (z zestawu 300 kart).

Graficznie D:DCB prezentuje się lepiej, niż jego "hodowlani" poprzednicy. Prostota estetyka - to najlepiej oddaje wygląd planszy gry, można też włączyć opcję oglądania polygonalnych starć, lecz to tylko przedłuża rozgrywkę. Oprawa ta została wzbogacona o znakomitą ścieżkę muzyczną, od dynamicznego demka po "backgroundy" poszczególnych lokacji. Jest tu nawet pewna fabuła, jednakże nie ona decyduje o atrakcyjności tego tytułu, a niski poziom trudności wzrasta wraz z kolejnymi podejściami do gry. Dla mnie bomba!

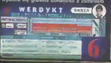
WERDYKT
STAR
8

Phase
ATTACK

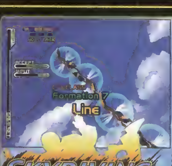
Louvre
The Final Curse

No cóż, jeśli się raz stworzyło silnik gry przygodowej polegającej na "rozglądaniu się po opisanych na kuli zdjęciach", to trzeba eksploatować go ile wlezie. Po serii DRACULA 2 i AZTEC, doczekaliśmy się LOUVRE, które chociaż spłodzone przez FRANCE TELECOM, jest na pewno dzieciątkiem CRYO INTERACTIVE. Fabułę można ująć w kilku słowach: córka straciła ojca, światu zagraża niebezpieczeństwo ze strony złowieszczej sekty, niebezpieczeństwu można zapobiec zbierając cztery wszechmocne figurki. Ukryto je w najsłynniejszym muzeum na świecie - paryskim Luwrze. Tam też wybiera się główna bohaterka z zadaniem zleconym jej przez ducha templariańskiego rycerza. Ma zebrać statuetki poukrywane nie tylko w różnych miejscach muzeum, ale i w różnych czasoprzestrzeniach.

Od strony graficznej dzieło prezentuje się ubogo - jakość zdjęć pozostawia wiele do życzenia i trudno czasem stwierdzić na co się właściwie patrzy - dla mnie rzecz nie do pomyślenia w przygodówce tego typu. Bardzo łatwo przeoczyć wtedy szczegół, dzięki czemu będziemy po kilka razy wracać w to samo miejsce i wytężać gały w poszukiwaniu rozwiązania. W tym momencie trzeba też wspomnieć o dokładności - przejeżdżając kursorem przez to samo miejsce, raz zmieni się on sygnalizując możliwość podjęcia jakiejś akcji, a za drugim razem nie. Znakomicie uprzyjemnia to zabawę, czyniąc ją dłuższą i bardziej wkurzającą (podobnie jak wspomniana wyżej grafika). Jeśli więc masz fajny dzień i koniecznie chcesz się od jego ciężaru uwolnić, zagraj proszę w LOUVRE - efekt murowany.□



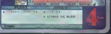
Pila



SKYDIVING EXTREME

Uga, uga... Buu... Tak wiem [illegible] bije ode mnie na kilometr. A [illegible] ma do rzeczy? Wszak rzadko [illegible] stały na półce... W [illegible]ym razie właśnie ujrzał światło dzienne symu[illegible] [illegible]oków "spadochronicznych na sy[illegible]nie" (pomyliłem coś?) C[illegible]wy to pomysł w dobie wszędobylskich odgrzewanek. Dla mnie spadochroniarze to chłodni, poważni kolesie, którzy nie zamykają za sobą klapy w miejskich szaletach (ba! Co więksi twardziele leją do kibla z odległości dwóch metrów!) a w lodówce chłodzi im się meta i inne witaminki). Oto Gracz staje przed zadaniem wykonywania w powietrzu skomplikowanych ewolucji wraz z trzema partnerami. Wygląda to tak, że wstukujemy czy to krzyżakiem, czy przyciskami geometrycznymi, odpowiednie [illegible]binacje, niektóre proste, niektóre zaś zakręcone jak ku[illegible] nie zjełczałej kapusty kiszonej. O!, taki PaRappa p[illegible] W [illegible] "Tournament" stajesz w szranki z załogami ski div[illegible]ego [illegible] i Twoja głowa w tym, by ewolucje wykonywać lepiej od [illegible] czym do ludu wyszło SANPRESTO? Niestety, nie a[illegible] tą mierną grafikę (która w zamierzeniach miała być ambitna - więcej czte[illegible] postacie naraz na ekranie, w tle helikopter i niebo, na dole miasto - nie n[illegible] cyca, engine nie mógł wytrzymać), co nie jest złe samo w sobie, gdyż - znany to banał - nie wizualne wrażenie świadczy o sile tytułu. Niestety (nie Stety? To czyje?), uboga liczba kombinacji i stosunkowo mała emocje nie są czynnikami, które wywindują grę na szczyt rankingów popularności. Choć akcje wychodzą nieźle - zawodnicy chwytają się za ręce, po chwili walą salto do tyłu, by znów się chwycić - nie pytajcie za co i w jakiej pozycji, bo moja niepełnoletnia siostra też czyta to pismo:)... Widowiskowo jest, ale nie dla Gracza, ten bowiem musi się skupić na klepaniu w przyciski i nie ma czasu by oglądać, co wyprawiają na ekranie jego zawodnicy.

Słowem - gra się fajnie, ale raptem pół godziny, potem gra zaczyna nużyć. Mój wujek Zdzichu też skakał na spadochronie aż wleciał do jakiegoś burdelu przez komin i go goryle z beretty sprzątnęli... W zasadzie nie ma to nic wspólnego z grą, po prostu chciałem uzasadnić, czemu to właśnie ja ją recenzuję. A właśnie - czemu...?■

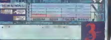


MOTOCROSS MANIA

Bujając się nie tak dawno z beta-wersją MOTOCROSS MANIA przeczuwałem, iż finalny produkt będzie niósł z sobą sporą dawkę rajcowności i realizmu. Na premierę MM nie czekałem może z głupią miną, ale pokładałem w niej spore nadzieje. Jak się jednak okazało, nie ma rzeczy niemożliwych, co w tym przypadku odnosi się do zmaszczenia tytułu na całej linii

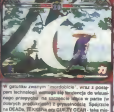
Grę otwiera nakręcające klimat intro, przedstawiające karkołomne poczynania zawodników [illegible]. W menu głównym Quick Race, Single Event, Championship i Versus (Split S.). [illegible]tyką [illegible] odbiega w niczym od ogólnie przyjętych norm, to samo tyczy się dostępnych konkurencji - motocross, supercross i freestyle. Dzięki wielu trasom (notabene dobrze zakręconym), jakie zostały opracowa[illegible] dla każdej z konkurencji, gra teoretycznie powinna przyciągnąć do konsoli na długo każdego fana dwóch kółek. Niestety, w praktyce wcale tak nie jest. Dlaczego? Bo gra się w to debilnie! Model jazdy - też równie dobrze zamiast motorów, można by się poruszać na deskorolkach. Kolizja zarówno z elementami otoczenia (niewidzialne ściany - gee!!!) jak i oponentami wołają o pomstę do nieba. Poza tym jazda jest mocno [illegible] arcade'owa, niestety w negatywnym tego słowa znaczeniu. Podczas jazdy trza wykonywać triki (tych jest kilkanaście) - nagradzane kasą, za którą można nabywać drobne upgrade'y (ścigać można się maszynami o pojemności 125, 250 i 400ccm). Tyle że poziom trudności został sztucznie zawyżony, w związku z czym nawet Easy stanowi barierę nie do przeskoczenia, nie wspominając o czesaniu trików (zawodnicy komputerowi tną do przodu jak narwane króliki, waląc trikulce jakby nigdy nic; przy okazji - upadki zdarzają się tu nader często i przednio rozśmieszają.

Do masy niedociągnięć, czy wręcz idiotycznych bugów, należy dorzucić fatalną oprawę: tekstury wykazują skłonności sado-maso do wielkich pikseli, polygony można zliczyć gołym okiem, Motion Capture [illegible]ostaje w sferze marzeń, a animacja skacze jak kulawa żaba. Muza kiepska, warkot silników zjadliwy. S[illegible] to wielka, iż TAKE 2 wydało grę tak niedokochaną, gdyż coś mogło osiągnąć. A tak jest kobyła, [illegible] radzę się strzec (grać się nie da)!



Dreamcast

LAST BLADE 2



W gatunku zwanym "mordobicie", wraz z postępem technologii wzmaga się tendencja do wizualnego przepychu, na szczęście idąca w parze (w dobrych produkcjach) z grywalnością. Spójrzcie na DEADa, TEKKENa czy GUILTY GEAR - taka mieszanka to prawdziwy miód dla Graczy. Są też gierki, które może nie stoją tak wysoko pod względem wykonania, ale mają to nieokreślone "coś". Jest to trudna do opisania jednym słowem mieszanka niepowtarzalnego klimatu i rajcowności. No i LAST BLADE 2 "to" właśnie ma. Grafika po przesiadce z GGX-a, czy jakiejś innej dopasionej gierki, może trochę gryźć. W sumie PSone pociągnąłby to z palcem w d**'e po łokieć. Animacja zawodników na szczęście nadrabia pewien niedosyt, co w połączeniu z ich ciekawym designem jest całkiem do przełknięcia. A postacie są bardzo klimatyczne - oprócz, obowiązkowo, samurajów, znajdzie się mnich walczący wachlarzem, zabójca z dwoma sztyletami, czy zombie z "kosiarką" (dwa połączone ostrza). Zawodnicy mają szeroki wachlarz ciosów standardowych, ponadto można wyprowadzać speciale, supery, desperation moves, chain comboes (przypominające stringi z mordobić 3D), nieblokowalne itd. Są też odbicia i dashe, czyli naprawdę spore możliwości. A sama prezentacja walki? Prawie bez fajerwerków - efekty ognio-piorunujące są wręcz "ascetyczne" w porównaniu z GGX. Ale tu chodzi o co innego, moim zdaniem. Świetnie brzmi szum wiatru w trawie, świst i szczęk katan, a także "urjaaa!" i inne tego typu kiai. Klimat po prostu kapie, a to się zdarza rzadko. Także walka jest "inna" - nie ma tu szalonych air comboesów czy 36-hitowych speciali. Jest dużo wyczekiwania na możliwość zbicia i kontry, a także kombinowania ciekawszymi technikami. Bo jest ich sporo, co mogłoby wydawać się dziwne przy dość spokojnym systemie. Ale są i postawy, i teleporty, i rzuty z powietrza, dobicia czy też znikanie. Komu mogę polecić ten tytuł? Jeśli uważasz się z fana 2D mordobić, a na dodatek lubisz oldschoolowe japońskie klimaty, to wpadłeś. System pozwala na naprawdę ciekawe zagrania, postacie są świetne i [illegible]

Mutti

WERDYKT

SNK
BIJATYKA

INFO

GRYWALNOŚĆ

5
8

Klimat!
Świetny system
Oldschool

Grafika

Dreamcast

DEATH CRIMSON OX

Obiła Wam się wcześniej o uszy nazwa "Death Crimson"? Nie? Mnie również, aż do tej pory. I pokuszę się o stwierdzenie, że nie mamy czego żałować, gdyż obie (!) poprzednie części tej gry były ponoć nieźłymi kupami i nie wydostały się poza Japonię. No, ale to przecież nie przesądza o wartości części trzeciej - co więcej, mogłem podejść do niej bez uprzedzeń wynikających z przykrych doświadczeń.

Tytułowy Crimson to broń, przy pomocy której będziesz wraz z partnerem wybebeszał setki przeciwników. Akcja prezentuje się w typowy dla pistoletowych strzelanin sposób, chociaż nie zetknąłem się jeszcze z tak dziwnymi ruchami kamery. Zapiernicza ona ze sporą szybkością, ale jej posunięcia są dziwnie rwane, na dodatek bardzo często przerywane dogrywaniem kolejnych sekwencji (z czego to wynika?). Ogólny wygląd i przeciwnicy zostali najprawdopodobniej zaczerpnięci z THE HOUSE OF THE DEAD (SEGA). Ciemne uliczki i place, potem laboratoria, a przeciwnicy - jakieś robotyczne paskudy oraz zombiaki - także zdecydowanie przywołują na myśl "dom umarłych". Wykonanie całości nie budzi natychmiastowego obrzydzenia, lecz nie pięknego, ani chociażby ciekawego to nie jest. Dość proste otoczenie, przeciwnicy ujdą w tłoku, drażnią tylko wspomniane już przerwy w akcji. Postrzelasz kilka sekund, potem szybkie dogranie, wstawka i znowu trochę strzelania. Wszystko jest pocięte i co chwilę jesteśmy odrywani od gry. Bossowie (znów na wzór THOTD) mają słabe punkty w które trzeba prać lub, na przykład, wymagają odpowiedniego timingu w celu wykończenia. Dochodzi również problem cywilów (znany skąd, no skąd? Z VIRTUA COP! Ale w THOTD też jest...), których należy zachować przy życiu.

Może dotychczas brzmi to tak, jakby ta gra była kompletną paścią - ale tak nie jest. To znaczy nie jest całkowicie zła, tylko po prostu słaba. Jako-tako to wygląda i da się nawet grać, tylko po kij wydawać kabonę i się męczyć??? Jest o wiele lepszy THOTD2, czy jeszcze doskonalszy CONFIDENTIAL MISSION. W [illegible] niejszych, jak i wspaniałego TIME CRISIS 2 (PS2) wielkobudżetowe tytuły skazane [illegible]

Mutti

WERDYKT

SAMMY ENT.
STRZELANINA

INFO

GRYWALNOŚĆ

6
6

eee, tego...

oprawa a/v
[illegible] z THOTD
przerwy w akcji

Dreamcast

PRO PINBALL TRILOGY

Po obczajeniu z osobna kilku części PRO PINBALL (PSX) miałem nadzieję, że o nich zapomnę... Niestety, EMPIRE przypomniało sobie (i mi) o konsoli SEGI, wydając nań ową trylogię (całe szczęście, że to pack "3 w 1"). Do Twojej dyspozycji oddane 3 stoły: Fantastic Journey (różne "środki komunikacji"), Big Race USA ("[illegible]", stół zdecydowanie najlepszy - pod każdym względem) i TimeShock ("maszyna czasu"). Rozgrywkę można scharakteryzować następująco: fizyka kuli oporna i nienaturalna, a stoły i animowane wyświetlacze mało zwariowane. Grafika na DC zyskała na wyrazistości, ale to za mało - statyczne rendery, brak scrollingu (mus [illegible] kie pinballe [illegible] przyrównuję do [illegible]AMTILT[illegible] (Amiga PC), a nań nie ma [illegible], niepodzielnie rządzi po dziś dzień.

HIV

WERDYKT

EMPIRE INT.
INNA

INFO

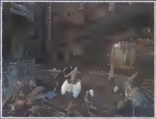
GRYWALNOŚĆ

5
5

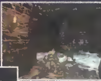
[illegible] pinball na DC...

...ale kiepski

Chyba potrafię sobie wyobrazić, jak czuł się taki Wiking... Tegoroczny pobyt nad naszym morzem aż nadto mi to uświadomił - budzisz się rano, wychodzisz z namiotu, wszędzie zimno, deszcz pada, nie ma telewizji, nawet brzydkie kobiety gdzieś pouciekały i tylko to morze szumi, i szumi... Tylko się pochlastać! No, wzorem Wikingów można się tylko jeszcze ratować mocniejszymi trunkami, ghe, ghe! Tak przygotowany, po powrocie do domu, odpaliłem RUNE: VIKING WARLORD... I co? Dalemo, ale wciąż nie wczułem się w tę grę - ciekawe dlaczego...

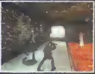


Jak pewnie dobrze wiesz, RUNE: VW stanowi konwersję z PC, która śmiga sobie na [illegible] za sprawą kodu źródłowego od UNREAL TOURNAMENT. I wszystko byłoby cacy, tylko dlaczego teraz grafa wygląda gorzej, niż w swym "blaszakowym" odpowiedniku?! Tekstury wypadają zdecydowanie słabiej (nie są tak ostre i bogate w detale), a i wyłanianie się dalszych obiektów zza mgły, tudzież ciemności, nie powinno być tak mocno widoczne na konsoli nowej generacji. Do tego dochodzi design kolejnych lokacji, który (delikatnie mówiąc) jest dość ubogi, więc raczej nie ma szans, aby ktoś z posiadaczy PS2 dostał szału z zachwytu i ruszył na dziękczynną pielgrzymkę do Pcimia. Już prędzej Bill Gates otworzy sieć domów publicznych - czujesz jazdy typu: "nastąpiła nieprawidłowa operacja, program zostanie zamknięty"?! Tak uważam.



Sam klimat RUNE: VW nie jest zły - motywy z przedzieraniem się przez czeluści piekła, zdobywaniem coraz potężniejszego uzbrojenia (nie ma jak umoczyć we krwi przeciwnika dwumetrowe ostrze!) i wycinaniem całych hord przeróżnych pokrak (dodano kilku zbirów względem wersji PC) są całkiem niezłe, ale... Co w tym świecie znajdziesz nowego, odkrywczego, ciekawego??! Poza mroczną postacią okrutnego Wikinga, który toczy pianę z ust i wpada w furię na widok każdego żywego jeszcze stworzenia, developer niezbyt się postarał. Jakiegoś oryginalnego i unikalnego klimatu brak. Ot, rozgrywka pełna jest wysłużonych już schematów typu: "wybij całą wioskę zaropiałych skrzatów, przeskocz po zapadających się platformach, uruchom dźwignię i znajdź klucz do wioski gnomów...". Dobrze chociaż, że mamy tryb Multiplayer, gdzie może potłuc się po pustych łbach nawet czterech Graczy naraz! Wprawdzie Split Screen mocno ogranicza wtedy widok, ale co tam - zadyma i tak jest ostra!

RUNE: VIKING WARLORD nie powala oprawą (choć trzeba przyznać, że powierzchnia wody prezentuje się niczego sobie!), zaś sama jazda z rozrąbywaniem ciał coraz większymi toporami nie starcza na długo. Wprawdzie postać Regnara prezentuje się okazale, ale już atakujące Cię pokraki wypadają dość sztucznie i... jakoś tak "blaszakowo". Po prostu gra nie ma klimatu, toteż na tle nadchodzących SOUL REAVER 2 czy DEVIL MAY CRY zdaje się odgrywać tak znaczącą rolę, jak niemowlak na polu minowym. Sorry, nie ma lekko!



Wikingowie, choć powszechnie uważani są za wporzo kolesi, wcale nie mieli fajnie - cały czas zima, śnieg, brzydkie kobiety (ach Helga!), i tylko wilki w nocy do nich wyły. Horror, jak nic...

WERDYKT

MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

5
6

- ▲ MASA UZBROJENIA
- ▲ POSTAĆ POSĘPNEGO WIKINGA
- ▲ DEATHMATCH DLA CZTERECH
- ▼ JAKOŚĆ KONWERSJI
- ▼ BRAK KLIMATU
- ▼ NUDA

5

OCENY: WILD OLAF 5, KUJOT 6

NOŚNIK CD

Przychodzi Shiva do lekarza

HISTORIA CHOROBY

[illegible]	Artur
[illegible]	Włodarczyk
Lat	22
Wzrost	183 cm
Waga	[illegible] nie wie, ale uważa, że ma ok. 10 kg nadwagi
Zamieszkały	Kraków

WYWIAD niemal CHOROBOWY.

[illegible] rozpoczniemy od wyjaśnień. A propos Myszaqa, żeby tradycji stało się zadość: coś mu umknęło i był ciut przerażony, to mu image wśród Czytelników spadło. Otóż drogi Myszaqu i Wy Czytelnicy, którzy śledzicie cykl o bobach i lekarzu dopiero od numeru z Myszaqiem, zapamiętajcie raz na zawsze, że u go-[illegible] leczymy pośród wielu dolegliwości żołądka [illegible] najgłębiej ratują i stąd ktoś niezorientowany mógł [illegible] wrażenie, że Myszaq jest pełny etc. W istocie te rzeczy po prostu nie są związane, bo to porządny gość. I tyle gwoli wyjaśnienia. A ku polepszeniu atmosfery [illegible] wśród naszych Czytelników dziś przy każdej [illegible] przykład chorób i stanów im podlegających. Przy okazji wyrażam szczerze za miniony ostatnio wizytę (najazd) kolegów ze sp(Red.)akcji [illegible] przy Mapcu 78 godzin. Ołożmy Szkoły [illegible]

NEONATOLOG czyli wcześniaki i wady wrodzone.

[illegible] to nam się Kra[illegible]u trafił i do tego rodowity. Był [illegible] spokojnym dzieckiem, więc wyczerpaliśmy temat.

Komentarz:
Nie miał kolek, nie płakał, nie ulewał się, od małego siedział [illegible]

PEDIATRA czyli różyczka i biegunki.

Dzieciństwo [illegible] piękne i kolorowe, za co swym Rodzicom wdzięczny jest niezmiernie i pięknie im dziękuje. W podstawówce był świetnym uczniem, ale mu wszystko co miało miejsce w dzieciństwie nadaje się do druku. Ale generalnie to był z niego miły i spokojny. W IV i [illegible] SP lał na "gumiaka" i "komandorku". Jak sam wspomina, grywał we wszystko i gra we wszystko, za wyjątkiem gier a la Star czy Loki, czyli gady mydelniczką po umywalce. Co poza tym? [illegible] zajmuje się czysto amatorsko, a szczególnie [illegible] go to wszystko w czym biorą udział Polacy.

Komentarz:
Star Loki, co Wy na to?

PSYCNIATRA czyli schizofrenia i uzależnienia.

[illegible] MANIAKA, a dopiero potem był EXTREME kontakt z ekipą extremowską nawiązał Natem Potem Fenix składał mu jakieś niejasne propozycje. Ściąga kazał pisywać opisy. Potem była przerwa [illegible] zdominował sport w PE-sie.

Komentarz:
Innych nałogów nie zgłasza, a mnie wystarczy fakt, że 4 godziny dziennie siedzi za Netem, by zaniechać najmniejszej analizy.

CHIRURG czyli wyrostki i kamienie.

Podobnie jak poprzednicy tak i Shiva nawet dnia by [illegible] przeżyć [illegible] nie pozwolił. Owszem były [illegible] przykre, ale zostały w pamięci jako doświadczenie i niech tak będzie.

Komentarz:
Bez pisemnej zgody operowanego zbyt wiele usu[illegible] więc póki co niech bryka w jed-[illegible]

ORTOPEDA czyli złamania i zwichnięcia.

Połamał się ze trzy, cztery razy. Głównie ręce, podczas jazdy na rowerze.

Komentarz:
Nie od dziś wiadomo, że pedałowanie znaczne ryzyko w sobie niesie.

DERMATOLOG czyli kiła i łuszczyca.

Bzdura, że nie zwraca uwagi na wygląd, ale głównie liczy się dla niego IQ i osobowość. Nie ocenia kobiet na ulicy.

Komentarz:
Nikt nie ocenia, ale czasami nie sposób się nie obejrzeć.

KARDIOLOG czyli zawał i migotanie.

Przez ostatnie 1,5 roku był związany "na stałe" ostatnio od się popsuło, ani zmarło, ani nowego rozpoczęło. Jak będzie dalej, spostrzeżemy się na przejmuje...

Komentarz.
Nie komentuję.

INTERNISTA czyli zapalenia i astma.

Póki co studiuje: informatykę, marketing, zarządzanie, bankowość. W bliskiej przyszłości pracę dla siebie widzi właśnie w tych tematach.
Literatura: nie lubi fantastyki, ale za to czyta wszystko co ciekawe. Szczególnie odpowiada mu ideologia futuryzmu, ale bez odcinania się od korzeni.
Filmy: "Podziemny Krąg" i "The Matrix"
Muzyka: klubowa, z tym że trzeba znać jej ideologię. W Polsce prawie dno.
Co by zrobił, gdyby był Naczelnym? Nie wie i o tym nie myśli. Wie tylko, że nie mógłby nim być, bo ma za małe doświadczenie, nawet w innej gazecie. W "Extremie" tak naprawdę nie wie, co by zmienił! Może nic... Jest fajnie, wprowadzi "PE" będzie ewoluował i do końca nie wiadomo w którą stronę pójdzie, ale jest fajnie. Najbardziej podoba mu się to zgraja ludzi, która naprawdę kocha gry.
Hobby: sport i szeroko pojęty clubbing, czyli podporządkowywanie życia imprezom.
W ogóle uważa, że gazety to przeżytek, a wszystkiego można się dowiedzieć właśnie z Sieci.

STOMATOLOG czyli paradontoza i ubytki.

Lubi dużo rzeczy, a co zje to spala.

Komentarz:
To nawet widać.

GASTROLOG czyli wrzody i polipy.

POLITYKA

Komentarz:
A to dobre.

OKULISTA czyli zez i jaskra.

Skończyć studia, wziąć się do poważnej pracy.

Komentarz:
Rozsądnie nad wyraz, bo taka winna być kolej rzeczy.

GERIATRA czyli zaparcia i niemoc płciowa.

W wieku Chrystusowym planuje założyć rodzinę, mając już dobre zaplecze finansowe.

Komentarz:
Amen

"Dawno, dawno temu, w grodzie króla Kraka mieszkał sobie dzielny szewczyk i żył smok szkaradny..."

[Z podania ludowego]

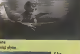
OPINIE.

BRODEK: Jak na mój gust, to Shiva jest odrobinę zbyt nowoczesny. Z niektórymi jego poglądami ciężko się zgodzić, ale mu Net ma w miarę poukładane. Wie czego chce, jak to osiągnąć i tak sobie clubbinguje z tygodnia na tydzień.

HIV: Do nowych ludzi w ekipie PE podchodzę względnie sceptycznie, ale inaczej było w przypadku Shivy. Przyplątał się jakiś nieznany spod Wawelu, co by w redagowaniu MANIAKa pomóc, który jednak szybko udowodnił, iż pomakiem jest wartościowym, choć, że mu u mnie wielki plus, kontrowersyjnym, z drugiej strony z "naleciałościami". Cóż przez to rozumiem? To akurat zachowam dla siebie.) MANIAK padł. Shiva został w PE, z czego żem rad nad wyraz, gdyż zna się facet na rzeczy i potrafi tłuc nad tekstem "do końca". Imprezowicz to z niego konkretny, ale żeby wszystko było jasne, nie podpiera ścian, choć wyjeżdża różnymi stronami. Hłehłe! Lekkę rzucił, że mu dała ultimatum: "ja" albo imprezy... Hłehłe! Ubrana odeślam po pachy. Gość da się lubić, choć potrafi obrazić zimnym spojrzeniem. Cenię go przede wszystkim za sprecyzowane poglądy i luzactwo (...) A tak całkowicie przy okazji, nie wybaczę mu tej ksywy shIVa. Hm.

Myszaq: Temat Shivy jest dość zawiły, a było to tak... Shiva pojawił się w Redakcji (a ile się mu myślę) ok. dwa lata temu i był dla mnie kolesiem z gatunku "nowy w branży", pełen entuzjazmu do wszystkiego, chłopak szybko się na tym przejedzie". Wydawał mi się poważny, zamierzony i zgoł przypadnięty, pełen profesjonalizmu. Brał ciężką robotę i odwalał ją z uśmiechem, a do tego wszystko w terminach! "Stara ekipa" Zg(Red.)a zacinała, kiedy mu się to skończy, w końcu każdy z nas znał to z własnego doświadczenia, i zaczniesz się spieniać, robić trawkę, syf i łkać po kątach. Myślał jednak

RADIOLOG czyli gruźlica i lordoza.



4 lata
...wciąż płynie

5 lat
Shiva dalej płynie tym statkiem, ale już jest bardzo zaryzykowany. Chyba się coś zapędził (to przez Pentium, zamontowane w ponoćh).

19 lat
Co za mamuś...

3 rok
Pa pa.
Shiva wypływa do Stanów wraz z grupą odwodnionych na wschodzie...

7 lat
przypłynął. Od razu rzucił się sportem (fot. US Open).

12 lat
[illegible] dzieli nie zostało [illegible]. Tutaj [illegible] przez a [illegible] pozed dwor[illegible] [illegible] Skończył [illegible] w płonę [illegible] płomie[illegible] c grach.

mimo co miesięcznym, a Shiva dalej na wszystkim się wyraźnie nadgorliwie wymachał wesoło i co gorsze brał jeszcze więcej tekstów! Wszystko jednak zmienił wypad do Łodzi (prezentacja PS2 w "Media Markt") – podczas tam bawiła sprawdzona brygada technarzy (Aju, Kali, Norby, znany skądinąd Szuflo oraz ja) i rzeczony Shiva właśnie. Ostro żeśmy wtedy główkowali – co on będzie robił w nocy w hotelu? Jak zareaguje na nasze kolejowe wypady? Okazało się jednak, że Shiva lekko kojarzył doskonale i naprawdę fajnie z mega-balu. Od tamtego momentu cały czas utwierdzam się w przekonaniu, że Shiva umie się świetnie bawić (w tańcu z Kalim są nie do zatrzymania), no i niezmiernie pozytywnie nastawiony do życia, a przy tej całej swojej "jajności" sprawia wrażenie poważnego i jest taką ostoją. Po prostu widząc Shivę na imprezie czuję się pewniej, będąc przeświadczonym, że ktoś z nas wciąż ma jeszcze kontakt z rzeczywistością – inna sprawa, że to tylko złudzenie i Shiva nas wtedy w głos zawrzeszczy "Jundu! Jundu! Gdzie jest podest?!", ale... Parkiet bez niego to już nie to! A wiecie co jest w tym wszystkim najlepsze? On nadal się nie spóźnia z tekstami!!!

Aju: Jedno jest pewne: bez Shivy świat byłby kwadratowy i bezsensowny tak samo zresztą jak bez pozytywnej "czwórki". Żyje w swoim świecie, który jest tak odległy dla wielu osób, a jednocześnie dla niektórych tak bliski. To, co go wyróżnia, to sumienność i systematyczność. Jest to rzadko spotykana cecha, którą naprawdę ciężko w sobie wyrobić, a jednak Shiva, pomimo wielu zainteresowań i pokus, potrafi... Rzadko odmawia sobie czegokolwiek, a tym bardziej bliskim mu osobom, i nieważne czego by ta prośba miała dotyczyć. Rozmowy z nim są wielce interesujące oraz bardzo zaskakujące. Problemy z jakimi się boryka są tyleż niespotykane, co trudne rozwiązywalne. I choćby przyszło tysiąc atlantów i każdy zgodziłby tysiąc guzików... errr... kotletów... to nie pomogą – taki to zając. Widok naszego fanowego Shivy na imprezie, to naprawdę radość dla serca... Tyle nas łączy, że gdy ostatnio powiedział iż był mało aniołem na kilka tygodni – zrobiło mi się smutno. I obyś(my) się nigdy nie zmienili, pamiętaj!

Ściera: Shiva to jedyny sq(Red.) oprócz Gemery, który potrafi sobie zorganizować pracę, traktując ją wyjątkowo serio (w przeciwieństwie do lamera Kaliego). Nie jest lubiany przez Czytelników z powodu swojej obiektywności, ale cieszę się, że z tego powodu nie zmienił swego zapatrywania (buraki, ocena "1+" na GC w konsolowniczu sprzed dwóch miesięcy nie wynika z uprzedzeń, to samo dot. tekstu o "końcu żywota DC").

Norby: Shiva to konkretny jegomość! Stwierdziłem tak już w momencie, kiedy nie znałem go osobiście, a jedynie z Internetu, gdzie udzielał się na konsolowych grupach dyskusyjnych. Pamiętam doskonale zacięte i długotrwałe dyskusje, jakie toczyły się wówczas w odwiecznym temacie "konsola czy pecet – co lepsze", w których to najczęściej samotny, ale nieustępliwy wojownik Shiva odpierał ataki zdesperowanych fanów PlayStation. Tak, tak, dobrze napisałem, swego czasu Shiva był zagorzałym fanem peceta, przez co wdawał się co chwila w jakieś potyczki słowne z konsolowcami (hi TAF!!). Jak już wspomniałem, Shiva to facet konkretny, dlatego trudno go było przekonać, tym bardziej, że w wielu sprawach dotyczących konsol orientował się o wiele lepiej, niż niejeden konsolowiec. Gdy powstała idea multiplatformowego pisma o grach (MANIAK) Shiva był jedną z pierwszych osób, którym zaproponowaliśmy współpracę. I to był zdecydowanie strzał w dziesiątkę, o czym świadczy fakt, że choć MANIAKA już nie ma (chlip, chlip...), to Shiva pozostał razem z nami i jest obecnie jednym z mocniejszych filarów PS2 EXTREME. Osobiście poznaliśmy się mniej więcej dwa lata temu, ale przyznam, że przez jakiś czas ograniczaliśmy się wyłącznie do rozmów o sprawach zawodowych (pecety, gry, konsole) i z pewnością długo by tak jeszcze było, gdyby nie przypadek. Wybieraliśmy się akurat całą naszą wesołą brygadą (czyli Aju, Kali, Myszą i ja) do Łodzi na Euphorię 2000 i ktoś zapytał się Shivę czy nie chce z nami pojechać. Shiva nie miał co do roboty, zgodził się, zapakował się z nami do samochodu i... od tamtej pory na każdą większą techno-imprezę jeździmy już w pięcioosobowym składzie!!! Szybko okazało się, że nadajemy wszyscy na tych samych falach, słuchamy tej samej muzyki, jeździmy na te same imprezy i podobnie zapatrujemy się na świat. Od tego wydarzenia minęło już sporo czasu i Shiva pokazał nie raz, że nie tylko potrafi się z nami dobrze bawić, ale również można na nim polegać w cięższych chwilach. Zawsze poważny ale wesoły! Zawsze konkretny ale zapominalski! Bez niego nie wyobrażam sobie naszej wesołej ekipy.

Fenix: Shiva ? No tak pamiętam. Zaczęło się banalnie. Jak wszystko zresztą. Na grupie dyskusyjnej pl.fi tylko ktoś napisał ogólnikowo, że „xxx jest lepsze" zaraz pojawił się Mr. Shiva i sypał konkretnymi argumentami. Czasem popierał gości, czasem zjadał totalnie. Zawsze rzeczowo, bez zbędnego ściemniania. Wraz z powstaniem Maniaka taki gość był nam potrzebny, więc zaproponowałem mu współpracę. O dziwo się zgodził pomimo, że akurat przygotowywał się do matury. Później przyszedł czas na pracę w PSX Extreme. I tak pozostało do dziś. Dalej rzeczowy, dalej zabiegany (rzadko [illegible] wie co podpisuje, a jak już podpisze to prawie zawsze swoją kopię umowy gdzieś zapomni) ale trzyma się terminów (co zdarza się w przypadku innych zgredów bardzo rzadko). „Nie ma komu wrzucić jeszcze jednej recki ? Shiva napisze."

Kali: Z Shivą niezwykle szybko się zaprzyjaźniłem, a widok jego roześmianej facjaty zawsze podnosi mnie na duchu i pozytywnie nastraja do życia! Łączy w sobie POWALAJĄCY kontrast człowieka mocno stąpającego po ziemi i najbardziej zakręconej osoby w towarzystwie (niektóre jego wyczyny przeszły już do historii, zostały nawet zilustrowane). To przede wszystkim niezmiernie pozytywnie nastrojona do życia osoba posiadająca masę zapału i energii. □

KONKURS

Konkurs mi się powoli, bardzo powoli rozkręca. Czekam aż szarpnie wagony i w ogóle wystartuje. Póki co, na nadmiar chętnych do wystąpienia w PE nie narzekam i dlatego nic nie będę w tym numerze omawiał. Ale tak to jest jak się poważnymi sprawami wakacjowiczom głowę zawraca. Mam nadzieję, że weźmiecie sobie jednak do serca pewne argumenty (dwie strony w EXTREME tylko o Was!) i dacie znać już teraz, bo bardzo bym nie chciał, aby tuż przed Bożym Narodzeniem zawalono mnie pracami. A więc jeszcze raz przypominam, że wybieramy CZYTELNIKA ROKU naszej i Waszej gazety. Każdy kto uważa się za ciekawego człowieka, gostka lub gościówę, niech w dowolnej formie spróbuje mnie o tym przekonać. Prace oceniam na bieżąco. I nie ukrywam, że szczególnie liczę tu na aktywność naszych Czytelniczek.

MARCIN BRODECKI
BRODEK
Doktor Nauk Wszelakich

Ulubione gry

Strzelaniny

1 Unreal Tournament (PS2, DC)	
2 Golden Eye 007	(N64)
3 Perfect Dark	(N64)
4 Medal Of Honor 1 2	(PSX)
5 Quake 3	(DC, PS2)
6 Time Splitters	(PS2)
7 Alien Resurrection	(PSX)
8 X270	(PSX)

Przygodówki

1 Metal Gear Solid	(PSX)
2 Tomb Raider	(PSX, Saturn)
3 Silent Hill	(PSX)
4 Shenmue	(DC)
5 Resident Evil (seria)	(PSX, DC)
6 LOK: Soul Reaver	(PSX)
7 Shadowman	(PSX, DC)
8 Tenchu	(PSX)

Wyścigi

1 Gran Turismo	(PSX)
2 Metropolis Street Racer	(DC)
3 Colin McRae Rally	(PSX)
4 Sega Rally	(Saturn)
5 Wipeout 1 2 3	(PSX)
6 Driver 1 2	(PSX)
7 Road Race	(Atari)
8 Super Mario Kart	(SNES)

Sportowe

1 ISS Pro Evolution 1 2	(PSX)
2 Sensible Soccer	(MD)
3 ISS Pro 98	(PSX)
4 Virtua Tennis	(DC)
5 Tony Hawk's Pro Skater 2	(PSX)
6 Sega WorldWide Soccer 98	(Saturn)
7 Kick Off 2	(MD)
8 NBA 2K(1)	(DC)
9 NHL 2K	(DC)
10 NBA Jam	(PSX)

Platformówki

1 Crash Bandicoot 1 2 3	(PSX)
2 Mario 64	(N64)
3 Spyro The Dragon 1 2 3	(PSX)
4 Banjo Kazooie/Tooie	(N64)
5 Sonic Adventure 1 2	(DC)
6 Rayman 2	(DC, PS2, N64)
7 Nights	(Saturn)
8 Donkey Kong Country 1 2 3	(SNES)

Inne

1 Bomberman	(MD, PSX, SNES, Saturn)
2 Mario Party 1 2	(N64)
3 Worms Armageddon/World Party	(PSX, DC)
4 Dance Dance Revolution	(PSX)
5 Samba De Amigo	(DC)
6 Mr. Driller	(PSX, DC)
7 Bust A Move	(PSX)
8 Tetris Attack	(SNES)

Ulubione gry z komputerów

1 Warcraft 2	(PC)
2 Half-Life	(PC)
3 Starcraft	(PC)
4 Unreal Tournament	(PC)
5 Duke Nukem 3D	(PC)
6 Monkey Island (seria)	(PC)
7 UFO 1 2	(PC)
8 Soldier Of Fortune	(PC)

Ulubione gatunki: sportowe, wyścigi, platformówki, przygodówki, strzelaniny, strategie RTS i cała reszta (bez RPG-ów, bijatyk i gier "dziwnych")

Posiadane konsole: NES, SNES, Mega Drive, Saturn, N64, Dreamcast, PSX, PS2 (od kilku dni zakurzone:)

Pila

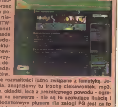
Polskie WWW konsolowe

...czyli przegląd polskich stron internetowych o konsolach [cz. 1]

Internet - nieograniczone źródło informacji, w którym nie istnieją fizyczne granice kontaktów międzyludzkich. Jest najszybciej rozwijającym się obecnie środkiem masowego przekazu na świecie, a od jakiegoś czasu jest mega-popularny (i modny) w Polsce. 90% zg(Red.)zioli z niego korzysta, a sam "Ekstrejm" nie byłby tym, czym jest gdyby nie taka, a nie inna sytuacja (czyli jak ktoś nie wie, co to internet i nie miał wcześniej kontaktu z PE, to nic z tego zdania nie kapuje;). Jak o każdej rzeczy, tak i o konsolach można się wiele dowiedzieć z internetu. W niniejszym przeglądzie przyjrzymy się wybranym, polskim serwisom "w temacie". Sam kiedyś współtworzyłem martwą obecnie stronę (stare, dobre czasy, tylko jedna strona konkurencyjna, ale za to jaka - Camel i jego UnOfficial Playstation Site), a do czego doprowadziło mnie zdobyte wtedy doświadczenie - sami widzicie (H: no tak, pierdzisz mimowolnie i masz szykanę na nosie;)...

FUTURE GAME

http://www.futuregame.xcom.pl

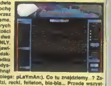


Strona ogólnokonsolowa tworzona przez grupę zapaleńców poniekąd znanych niektórym z IRC-a (BTW mają własny kanał #fg2). Oferuje przede wszystkim rozbudowaną i często uaktualnianą stronę z newsami, poza tym przykładnie - recenzje, dokładnie zapowiedzi oczekiwanych hitów, daty premier i inne rozmaitości luźno związane z tematyką. Jeśli chodzi o media, znajdziemy tu trochę ciekawostek: mp3, filmy, skiny, tapety, okładki, lecz z prozaicznego powodu - ograniczonego miejsca na serwerze - nie są to szokujące ilością i objętością pliki. Dodatkowym plusem dla załogi FG jest za to wydawany przez nich e-zin (amatorska, elektroniczna gazetka). Oby tak dalej.

Grafika 7/10 Zawartość 8/10 Szybkość transferu: niska

GAMEONLY

http://www.psxextreme.pl/go



Konsole ONLY i treść ONLY - to dwie cechy Game ONLY. Choć trochę jest to przymus narzucony przez sponsora - serwer PSX Extreme, który pomaga stronom, w których naczelną funkcję spełnią wartości merytoryczne. Najpierw były dwa serwisy: GAMEWare i ps2ONLY, pewnego dnia oba znikły i pojawiło się GAMEONLY:). Skład redakcyjny to podobnie jak w przypadku FG ludzie znani z IRC-a i grup dyskusyjnych o konsolach. Wepchnął się tu także mój redakcyjny kolega: pLaYmAn:). Co tu znajdziemy ? Zawsze świeże newsy, zapowiedzi, recki, felieton, bla-bla... Przede wszystkim liczy się to pierwsze. Codziennie jest tego od groma! Wszystko b. ciekawe, choć czasami autorzy dają ponieść się swojemu rasizmowi platformowemu:). Na stronie można znaleźć to, czego brakuje wszystkim innym: działy tematyczne prowadzone przez bardzo konkretnych ludzi. Gorąco polecam, lecz jednocześnie przypominam, że w cały serwisie mediów szukać ze świecą (i tak nie nie znajdziecie:).

Grafika: 7/10 Zawartość 8/10 Szybkość transferu: dobra

PLAYSTATION 2 SITE

http://www.playstation2.af.pl

Tylko dwóch autorów, a taki serwis o PS2 ! Przyznam, że koledzy włożyli w ten projekt wiele pracy i serca. Raz jeszcze nie uświadczymy tu rozbudowanego działu Download, jednak cała reszta jest świetna. Dla przykładu znajdziemy tu screeny do WSZYSTKICH gier zapowiadanych, jak i wydanych już na Czarniaka. A poza tym ? Wszystko, co tylko chcecie dowiedzieć się tej konsoli: dane techniczne, info o przeróbce, tytuły nie emulowanych gier z PSX-a, a także różności: kody, recki, konkursy i wiele więcej. Na koniec, co mnie ujęło, na dole strony głównej znajduje się mnóstwo skrótów do (poniekąd) konkurencyjnych stron i nie tylko. Autorom życzę sukcesów i dalszego rozwoju.

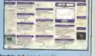
Grafika 6/10

Zawartość 8/10

Szybkość transferu: umiarkowana

GAME_EXPRESS

http://www.g-e.prv.pl

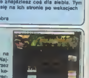


GE powstał na początku wakacji. Tworzy go kilku zapaleńców z Lublina (w każdym razie tam znajduje się serwer), którzy sami nazywają go portalem konsolowym (niech sobie nazywają). Podzielony jest na podserwisy traktujące o poszczególnych konsolach: PS2 i PSX, Xbox, GC, DC. Każdy dział jest bardzo bogaty, aktualny i zawiera (jeśli to możliwe) recenzje, dokładne zapowiedzi, tipsy, info o sprzęcie, tapety, Download. To ostatnie jest najmocniejszym atutem GE. Chłopaki załapali się na duży, szybki serwer i dobrze to wykorzystali. Prawdopodobnie z tego powodu witryna zdobędzie też popularność, a co za tym idzie - przyszłość. Jeśli więc szukasz polskiej stronki, z której chciałbyś pościągać najnowsze filmiki prezentujące nadchodzące kilery na swoją ulubioną platformę, lub po prostu szukasz innego interesującego Cię pliku, zajrzyj do GE, a na pewno znajdziesz coś dla siebie. Tym bardziej, że autorzy zapowiadają, iż naprawdę ciekawie zrobi się na ich stronie po wakacjach.

Grafika: 6/10 Zawartość: 8/10 Szybkość transferu: dobra

PSX & PS2 - serwis portalu Jest OK

http://www.psx.jest-ok.pl



Pierwsze wrażenie jest b. dobre. Wystarczy jednak zerknąć na menu, a szybko odechciewa się dalej oglądać stronę. Bieda. Najśmieszniejsze jest to, że zostało ono sztucznie wydłużone przez dodanie skrótów do innych działów portalu "Jest OK". Dobra, koniec zrzędzenia... Konkrety. Poczytamy krótkie, słabe newsy, recki staruśieńkich gier, kilka tipsów, obejrzymy galerię i ściągniemy coś z Downloadu. Koniec. To wszystko jest na innych stronach, tylko że więcej. Sorry. .

Grafika: 7/10 Zawartość: 4/10 Szybkość transferu: umiarkowana

Piła

Oficjalna strona #psxpl

http://www.psxextreme.pl/psxpl

O kanale IRC-owym #psxpl można by pisać wiele. Jest on na pewno bardzo niezwykły, a ludzie tam przesiadujący (nie chcąc nikomu ubliżać) najnormalniejsi nie są - to po prostu zapaleni Gracze). Strona owa, której głównym założycielem jest Mazur^san, jest poświęcona bywalcom kanału, a więc luźno związana z konsolami. Znajdziemy tu m in. zdjęcia ekipy, "śmieszną" galerię, dużo tekstów z różnych tematów, logi (zapisy rozmów) i wiele więcej. Często odwiedzam tę stronę, gdyż za każdym razem znajduję na niej coś interesującego. Autorów zachęcam do dalszej pracy!

Grafika: 7/10 Zawartość: 7/10 Szybkość transferu dobra

Wirtualne Imperium Gier

http://gry wp.pl

Poważny serwis poważnego portalu o grach konsolowych, jak i pecetowych, z naciskiem na te ostatnie. Konsolowcy mają tu głównie dużo newsów, bo najwyraźniej na "naszym" rynku pojawia się więcej nowinek. Jednak doniesiono mi, że nie zawsze są one podawane profesjonalnie. Cóż, autorom najwyraźniej trudno jest być obeznanym dokładnie ze wszystkim, a wierzenie wszystkiemu co podaje producent nikogo daleko nie zaprowadzi. Serwis ma udostępnione dużo miejsca na multimedia, lecz zostało to wykorzystane głównie na korzyść Graczy pecetowych. Krótko mówiąc, bardzo oficjalnie, sterylnie, pokątnie o konsolach. Nie jest to strona zwykłych kumpli-zapaleńców

Grafika: 5/10
Zawartość 9/10
Szybkość transferu: dobra

TEKKEN 4

http://www kki net.pl/~kingwins/
http://tekken4 w interia.pl/

Polskie serwisy Tekken4 (wreszcie porządne, rodzime strony o TEKKENie). Dali czadu! Znajdziemy tu wszystko, co tylko pojawi się na Necie o najnowszej części naszej ulubionej bijatyki. Ogrom screenshotów, filmy, tłumaczenie (z lekka klaprawe) wywiadu z twórcami, i cała reszta Znajdziesz tu po prostu wszystkie aktualne informacje. Szkoda tylko, że oprawa (KingWins) trochę niefunkcjonalna i estetycznie "bez ładu ani składu" W interii zaś żywo przypomina oficjalną stronę TK4:).

Grafika 5/10 (KingWins) 7/10 (Interia)
Zawartość 8/10
Szybkość transferu: umiarkowana

UNOFFICIAL PLAYSTATION SITE

http://psx net.pl

Camel i jego strona o PlayStation to już kawał legendy wśród polskich witryn o konsolach. Była wielokrotnie wyróżniana na łamach wielu czasopism. Nic dziwnego. Ja również zamierzam, w tym przeglądzie, ją pochwalić. Po pierwsze pełen profesjonalizm, kilkuletnie doświadczenie autorów owocuje rzetelnością, znajomością w temacie. Serwis jest robiony z pasją - i to widać. Po drugie: dużo ciekawego stuffu z różnych "parafii", codzienne newsy, zapowiedzi, recki, filmy, mp3, podstrona MGS 1 i 2, solucja, cheaty, galeria, forum, rejestr graczy "PSX Family", i dużo więcej! W chwili obecnej wszystko się dopiero rozkręca po kilkumiesięcznej przerwie, spowodowanej kłótnią z firmą GAD (poprzedni serwer). W tym czasie na darmowym koncie istniała tylko strona newsowa.
6 sierpnia wszystko wróciło do normy na nowym miejscu. Ufam Camelowi, że w nowej odsłonie Unofficial Playstation Site sprosta moim oczekiwaniom (jak zawsze).

Grafika: 9/10 Zawartość: 9/10
Szybkość transferu dobra

DREAMCAST CENTRE

http://www.segadreamcast.prv.pl

Serdza dobra strona o DC. Merytarycznie jak i estetycznie utrzymane w jak najlepszym porządku Aktualne newsy, zapowiedzi, recki, użyteczne programy i dużo, dużo więcej Cóż dodać . Mimo wszystko, przed serwisem nie maluje się świetlana przyszłość, z tego samego powodu z jakiego cierpią wszyscy użytkownicy odchodzącej powoli konsolki SEGI. No, chyba że autor przerzuci się na inne platformy (czego można się domyślać po tematyce newsów).

Grafika: 8/10
Zawartość 8/10
Szybkośc transferu: umiarkowana

A oto kilka stron, które nie znalazły się w przeglądzie z różnych powodów. Mam nadzieję, że autorom wystarczy przynajmniej wspomnienie o nich za pomocą adresu.

http://www.psxrules.prv.pl/
http://www.fanklubps.px.pl/
http://www.planetpsx.prv.pl/
http://konsole.hoga.pl/
http://ko.iplus.pl/
http://www.twistedmetalblack hg.pl/
http://ps2 w.interia.pl/index.html
http://playstation123.w.interia.pl/
http://www.psxextreme.pl/dcpl/channel.htm
http://www.isspt.hg.pl/
http://users.nethit.pl/forum/forum/murzyn/
http://ko.iplus.pl/
http://www xgen civ.pl/
http://www.gbplanet.hg.pl/

Po przestudiowaniu wszystkich tych stron doszedłem do paru wniosków. Po pierwsze, powstaje dużo "nieoryginalnych" stron, które istnieją przez krótki okres czasu, a później upadają, bo autorom brakuje chęci, motywacji w postaci odwiedzających. Lepiej, moim zdaniem, połączyć siły i tworzyć coś aktualnego, coś co chce się czytać, co ktoś w ogóle będzie czytał! Może czasem lepiej przyłączyć się do istniejącej strony. .?

Po drugie, w naszym Internetowym światku dzieje się coraz lepiej. Powstało kilka silnych, konkurencyjnych stron Różnią się one kilkoma detalami, co pozwala na wybranie ulubionej, dzięki czemu nie musimy już buszować po wielu angielskich (i nie tylko) witrynach w poszukiwaniu informacji, bo mamy to w większości u nas, po polsku.
Po trzecie, cieszy mnie, że pojawiają polskie strony poszczególnych gier, jak np. ISS (poprzedni kącik sportowy) i TK4 Jeśli dobrze się rozwiną, to mają przed sobą przyszłość. Jest zapotrzebowanie na takie projekty. A Ci, którzy mają podobne chęci, ale nie wiedzą czy to im wyjdzie, polecam skontaktowanie się z istniejącymi, większymi stronami. Być może webmasterzy chcą dołączyć do swoich witryn działy poświęcone jakiemuś gatunkowi lub kultowej grze, ale nie mają do tego ludzi. W takim przypadku szansa sukcesu jest większa

Na zakończenie coś do autorów stron. Mam nadzieję, że oceny będą dla Was motywacją do lepszej pracy. Specjalnie ich nie zawyżałem, gdyż wierzę, że można stworzyć coś jeszcze lepszego Być może ten artykuł trafi do odpowiednich ludzi, którzy wspomogą jakąś interesującą stronę. Przede wszystkim brakuje serwerów FTP dużej przestrzeni na multimedia i inne duże pliki. Znający się na rzeczy ludzie wiedzą, że Internet jest świetnym miejscem na reklamę, a webmasterzy z chęcią odpłacą się za pomoc.

Tym razem to wszystko, być może wkrótce pojawią się nowe, godne uwagi serwisy Wtedy powstanie następny tego typu przegląd. CU! [Rasputin]

Pila

FLOIGAN
BROS

Lubisz kreskówki? Te absurdalne, pokręcone, skierowane do wszystkich, tylko nie do dzieci? Jeśli tak dobrze trafiłeś. Jeśli nie.. zawsze możesz się nawrócić. Humor z pogranicza absurdu to przecież w dzisiejszych czasach bardzo chodliwy towar, co widać dosłownie wszędzie, ot, takie np. obrady Sejmu. SEGA zasłynęła ostatnio z idiotycznych poczynań (vide zaprzestanie produkcji DeCeka), a teraz kontynuuje serię, wypuszczając na rynek.

FLOIGAN BROTHERS w założeniach miała być nietypową platformówką, wzbogaconą o kilka nowych innowacyjnych elementów, zaczerpniętych głównie z gier typowo przygodowych. Pod Twoją kontrolę oddanych zostaje dwóch świrów, w układzie "mały i duży; mądry i głupi". Ten pierwszy, Hoigle, jest starszym z braci i to właśnie głównie nim sterujesz podczas gry. Drugi z nich, grubas Moigle, ma za zadanie Ci pomagać, wykonując przeróżne czynności, których sam nie jesteś w stanie zaliczyć. Już tłumaczę, o co tu biega, bo twórcy FB naprawdę nieźle zamieszali!

Moigle nie wygląda na inteligenta i .. inteligentem nie jest. Wszystko to powoduje, że Hoigle łatwo może nim manipulować. W jaki sposób? Np. może go zezłościć, zdenerwować, zmartwić, ale i łatwo udobruchać bądź uszczęśliwić, dając do zjedzenia ciacho czy zdobyty owoc. Dzięki temu dane jest rozwiązać całą masę zawartych tu prostych zagadek. Przykład: przełącznik znajdujący się o dobrych kilkadziesiąt metrów od bramy, otwiera ją tylko na krótki okres czasu, a że Hoigle jest wolniejszy od brata, to i nigdy nie może zdążyć do niej dobiec, kiedy jest otwarta. Cóż więc robi? Daje/mówi coś miłego bratu, a ten z wdzięczności bierze go "na barana" - w ten sposób wspólnie, w łatwy sposób, pokonują przeszkodę. Moigle'go możesz w dowolnej chwili do siebie przywołać, porozmawiać z nim, wręczyć mu coś, bądź skierować do oglądnięcia/pójścia we wskazanym kierunku. Do tego ostatniego służy znany z gier przygodowych system point n click. Ot, wciskając na padzie "X", pojawia się strzałka, którą możemy dowolnie przesuwać po ekranie. Wskazując na jakiś obiekt i wydając polecenie, Moigle podejdzie w wybrane miejsce i wykona (bądź nie - w zależności od sytuacji) jakąś czynność. Widzicie więc sami, że nie jest to tuzinkowa platformówka, w której głównie biegamy, skaczemy i zbieramy tysiące pierdółek.

Choć świetnie się bawiłem i uciechy miałem przez kilka godzin naprawdę spoooro, to wyższej oceny nie wystawię - po prostu FB na taką nie zasługuje. A szkoda.

Oprócz prostych zagadek, autorzy zaimplementowali szereg mini-gier, w jakie możemy zagrać. We wszystkich chodzi o jedno - musimy pokonać Moigle'go, zyskując tym samym punkty. Punkty owe można później wykorzystać właśnie do manipulowania braciszkiem (np. wręczając mu ich kilka, stanie się szczęśliwy - itd.). Co by jeszcze bardziej zamotać rozgrywkę, większości z owych mini-gierek najpierw trzeba brata nauczyć. Drugim rodzajem są gry z pojawiającymi się od czasu do czasu przeciwnikami, ale schemat jest tu dokładnie ten sam, co w pierwszym przypadku. Hmmm, nie wiem czy nie brzmi to wszystko trochę skomplikowanie, ale wierz mi, że początkowo takie jest w istocie - przez pierwszych kilkanaście minut nie będziesz wiedział "o co chodzi jakby" i dopiero po pewnym czasie łykniesz wszystkie niuanse z FB związane. Łykniesz je i...

I okaże się, że nowy produkt SEGI jest do bólu banalny i nieprawdopodobnie wręcz krótki! Początkowe zamotanie, wynikające z niekonwencjonalnego podejścia do gatunku, bardzo szybko mija, odsłaniając prawdziwe oblicze FB. Miejsc, do których należy się udać jest niewiele, zagadki są proste, a mini-gierki szybko się nudzą. Co więcej, grę można skończyć w bardzo krótkim czasie - za cel masz zdobyć siedem ukrytych przedmiotów, potrzebnych tytułowym braciom do skonstruowania specjalnej maszyny i wiesz co? Po godzinie zabawy miałem trzy z nich .. Chyba nie muszę kontynuować tego wąt-

ku...? Dodam tylko, że od początku intrygował mnie podtytuł "Episode I" - coś mi się widzi, że zamiast jednej, rozbudowanej gry SEGA rozbiła sobie FB na kilka części i - być może - wkrótce zaserwuje nam "Episode II". Innym wytłumaczeniem może też być fakt obcięcia budżetu i szybkie wydanie produkcji zwyczajnie nie dokończonej.

Czas na zalety, bo tych nie brakuje, o nie! Największą jest znakomita oprawa audio-wizualna. Cóż mogę powiedzieć CUDO! Graficznie odnosi się wrażenie uczestniczenia w jednej z kreskówek braci Warner wszystko wykonane jest z niezwykłym smakiem, ale przede wszystkim - z jajem. Sporo elementów na ekranie, niemała ilość ruchomych obiektów (tu przeleci jakiś motyl, po podwórku biega pies, płynie strumyk) zero doczytującego się krajobrazu. Z drugiej strony, animacja czasem delikatnie chrupie, co trochę kontrastuje z pięknym wykonaniem. Dwa słowa warto przy okazji wspomnieć o kamerze - porażka! Momentami nic nie widać, w dodatku niby jest pełna rotacja analogami o 360 stopni, ale kiedy Hoigle zatrzyma się przy jakimś większym obiekcie, nijak nie idzie ustawić widoku zza pleców. Bardzo frustrujące, zwłaszcza w przypadku zaliczania niektórych gierek, kiedy trzeba uciekać, bądź gonić przeciwnika. Ścieżka dźwiękowa prezentuje z kolei najwyższy poziom, bo dialogi są fenomenalne i w znaczący sposób wpływają na klimat zabawy; jaja tu zawarte są zwyczajnie nieprzeciętne!

Speak
Rough
Punch

No właśnie! Gagi, humor, dowcip, czy jak go tam zwą! Jest tego w FB od groma, dialogi potrafią momentami rzucić na podłogę, nie mówiąc już o różnego rodzaju komicznych sytuacjach. Owszem, jest to dosyć specyficzny humor, trochę podobny do tego ze STUPID INVADERS, ale "daje radę" - nie raz i nie dwa parsknąłem śmiechem na całe mieszkanie. Szkoda tylko, że w zasadzie na tym wszystkim zalety się kończą. Kurka, mimo wszystko spodziewałem się klasycznego platformera - rozbudowanego, zręcznościowego, prostego i przyjemnego. Tymczasem dostaliśmy produkt dziwny, trochę zamotany, do łyknięcia w jeden wieczór. Ale - uwaga! - gra jest dobra raczej dla wyjadaczy, lubujących się w specyficznych klimatach. Zwykły fan platformerów może bardzo szybko się zniechęcić...

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

7+

HIV

WERDYKT

SHIVA

PLATFORMÓWKA SEGA

GRYWALNOŚĆ:	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

1 Player

grafika	8
dźwięk	9

PLUSY	MINUSY
▲ OPRAWA A/V	▼ ZA KRÓTKA
▲ KLIMAT KRESKÓWEK	▼ ZAMOTANA I NIERÓWNA
	▼ KAMERA

7

OCENY: MYSZAQ 8+, ŚCIERA 8

Pila

HEAVY METAL

Geomatrix

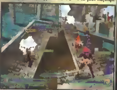
CAPCOM już od jakiegoś czasu prezentowało tendencję do łączenia elementów strzelanin i bijatyk 3D. POWERSTONE przyjął się jako fajny party game, SPAWN niestety nie odniósł podobnego sukcesu. Z kolei CANNON SPIKE jest w moim mniemaniu najlepszą strzelaniną "do przodu" na DC - mimo krótkiego czasu gry, przy ustawieniu Very Hard naprawdę rządzi. Wszystkie te tytuły z pewnością miały duży wpływ na wygląd i rozgrywkę w HEAVY METAL - dotychczas najnowszego dzieła żółto-niebieskich na drodze ewolucji gatunku cross-over

Co więc tym razem zaserwowano Graczom? Ano niczego sobie smakowity kąsek, czyli możliwość walki "jeden na jednego" (lub więcej) na niedużych arenach, przy wykorzystaniu zarówno sporego asortymentu broni dalekiego zasięgu, jak i białej (a także gołych pięści, czy np. pułapek) Tym razem zdecydowano się na widok TPP, więc całość mocno powiewa VIRTUAL ONem (dla tych, co wiedzą o co chodzi - HEAVY METAL to po prostu mniej rozbudowany, ale bardziej intuicyjny VO - i jak, podoba się?) Walka polega przede wszystkim na szybkim i sprawnym manewrowaniu w taki sposób, żeby przeciwnik nas nie trafił, a my jego - jak najbardziej (i nie jest to tak banalne jak by się mogło wydawać) Głownie dashujemy, zbieramy bronie, unikamy strzałów i ciosów, po czym atakujemy w momencie, kiedy przeciwnik ma opóźnienie.

Czy wspomniałem o broniach...? A jest ich sporo - trzy wyrzutnie rakiet, karabin maszynowy, snajperka, shotgun, "spawara", granaty, miotacz ognia (i jeszcze kilka innych), trzy rodzaje mieczy, pułapki, broń satelitarna, silniki odrzutowe, gogle na podczerwień. . Jak widać, inwencji autorom nie brakowało - co więcej, każda broń ma dwa tryby strzału. Np. shotgun albo wypluwa chmury śrutu, albo kondensuje wystrzał w cztery mocne klepy (uderzające w jeden punkt). Snajperka pozwala na pojedyncze ale bardzo szybkie, celne i mocne strzały, albo też na serię powolnych, samonaprowadzających pocisków (które na dodatek ogłuszają) Jak więc widać, nie jest to tylko prosta naparzanka - są stuny, bomby zapalające, możliwość wytrącenia przeciwnikowi broni, a także wspomniane już pułapki (jest też ich wersja wybuchowa, odpalana manualnie), które widać dopiero po zebraniu gogli. Takie zróżnicowanie bardzo ożywia rozgrywkę, ponadto dochodzą jeszcze ataki wręcz. Miecze pozwalają na odpalenie trzech rodzajów combosa, oprócz tego są też pojedyncze sztagi (podobne, choć trochę mniej zróżnicowane są ataki bez broni). Co się tyczy aren, to są one rozmiarem dostosowane w sam raz dla dwóch i nie można im wiele zarzucić.

Wymagany jest zmysł taktyczny, przestrzenny, a ponadto mocne nerwy...

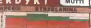
Do wyboru mamy kilkanaście postaci i tyleż aren w kilku wersjach; jest też możliwość gry on-line. Oprócz tego kilka nieciekawych misji "specjalnych" - standard. Jak już wspomniałem, rozgrywka przypomina VO - i tu jest największy plus: od Gracza wymagany jest zmysł taktyczny, przestrzenny, a ponadto mocne nerwy (jeśli gra dwóch dobrych zawodników, to każdy chybiony strzał kosztuje wiele strat) Całość jest bardzo dynamiczna, dopracowana pod względem systemu i oprawy, tak więc jeśli Split Screenu nie uważasz za minus (i tak wiadomo, gdzie jest przeciwnik), to właśnie otrzymałeś najbardziej rajcownego, po VO, Deathmatcha TPP



WERDYKT MUTTI

CAPCOM STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ



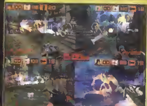
8

6

PLUSY	MINUSY
▲ CIEKAWA ROZGRYWKA	▼ PA[illegible]SKA MUZYKA
▲ SZYBKOŚĆ I OPRAWA	▼ SPLIT-SCREEN (JEŚLI KOMUŚ PRZESZKADZA)
▲ MULTIPLAYER	

OCENY: KUJOT 8

8



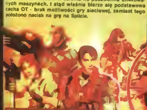
Czyżby najlepszy do tej pory FPP na Split?! Zapraszajta na chatę ekipę z padami!

DeCek, jako pierwsza "internetowa" konsolka, dostał już dwa FPP-ki do trzaskania przez SegaNet. Są to UNREAL TOURNAMENT i QUAKE III. Obie produkcje są na poziomie, chociaż UT wytyka się nienajlepsze wykonanie (skoki animacji), a QUAKE'owi biedę z powodu ograniczenia ilości Graczy (do czterech). Przyznaję się, że nie targałem w żadną z nich po Necie - jestem zbyt leniwy żeby załatwić przeglądarkę, grę, skonfigurować wszystko i tak dalej (apogeum nieróbstwa). Poza tym, bardziej jara mnie klimat "nocek" z całą czeredą przed telewizorem. Przy okazji takich właśnie ekscesów targaliśmy jakiś czas we wspomnianego QIII na Split Screenie we czterech. Wiadomo - Split zabija takie gry, gdyż po pierwsze wiadomo gdzie jest przeciwnik, a po drugie - grafika i animacja (i nierzadko też widoczność) drastycznie spadają. No i ganianie we czterech po stosunkowo dużych arenach powoduje przestoje w akcji. Niemniej jednak rajcowność jest spora, jatka przebiega wesoło (inwektywy, blachy, "kto mnie zabił?", albo "wszyscy na Mutka!" - wiecie, te klimaty) - jest fajnie, ale mogłoby być zdecydowanie lepiej. No i wreszcie jest - w jaki sposób? Za sprawą OUTTRIGGERa, panocki!

Wyobraźcie sobie, że OUTTRIGGER (dalej OT) to arcade'owy shooter FPP/TPP. Tak, jestem normalny i wiem co piszę (chociaż i jedno, i drugie zdarza mi się rzadko). Taka dziwna kombinacja powstała za sprawą AM2 - jednego z najlepszych (o ile nie najlepszego) teamów SEGI. Ten oto właśnie szutarek hulał sobie w salonie na poczwórnie LINKowanych maszynach. I stąd właśnie bierze się podstawowa cecha OT - brak możliwości gry sieciowej, zamiast tego położono nacisk na grę na Splicie.

Główną ideą tej gierki jest bezstresowa, czteroosobowa rzeźnia na odpowiednio zaprojektowanych arenach. Z początku wydają się one zbyt małe, ale właśnie dlatego są wręcz idealne dla dwóch do czterech Graczy. Tu nie ma przestojów czy długo trwającego szukania kogokolwiek. Przy tym wszystkim, są to tereny na tyle rajcownie zaprojektowane, że rozgrywka nabiera rumieńców. Na początku dostępne są cztery podstawowe postacie, do tego wybór trzech sztuk uzbrojenia (z dziewięciu - potem wszystkiego dochodzi więcej). Z początku nie podobało mi się takie rozwiązanie - na planszach do zebrania są tylko bronie specjalne, a stały ekwipunek (broń jednostrzałowa, szybkostrzelna oraz granaty) wybieramy przed walką i podczas rozwałki zbieramy tylko amunicję. Jednak gdy zapoznamy się dobrze z parametrami uzbrojenia, to wygodnie jest mieć od razu to, co się lubi najbardziej; sprzęty, mimo trzech podstawowych "klas", różnią się dość znacznie. Jest np. karabin, który rykoszetuje od ścian, albo rzucane miny "łapiące się" wszystkiego. Do tego miotacze ognia, naprowadzane rakiety i torpedy. Można również zebrać power-up, który uaktywnia mocniejszą wersję każdej broni - jest czad. Oczywiście do zebrania jest też pancerz, apteczki oraz bardzo fajny termowizjer.

Brak miejsca na szczegóły, więc wspomnę tylko, że grafika jest bardzo dobra, nawet na poczwórnym Splicie trzyma non stop 50 klatek (niezależnie od natężenia rozpierdziawy!). Akcja jest wartka, areny przerajcowne, a konfiguracja wszystkiego przebiega błyskawicznie (sterowanie na manetce DC sprawdza się świetnie) - po prostu najlepszy do tej pory FPP na Split! Zapraszasz kumpli z padami - i możecie ganiać siejąc rozpierduchę jak dzikie świnie w państwowym lesie.



OUTTRIGGER

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] FPP [illegible] AM2? [illegible] wyższy grze na dobre, [illegible] (wabik na zbyt pazer- [illegible]

9

Kojot

WERDYKT

MUTTI

SEGA STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ

9

8

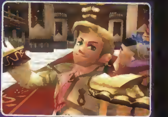
PLUSY	MINUSY
▲ WSZYSTKO	▼ ...OPRÓCZ
	▼ BEZKRWAWOŚCI
	▼ I GRANIA PO SIECI

OCENY: [illegible]

9

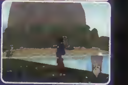
Pila

SKIES OF ARCADIA



Najlepszy RPG na Dreamcasta! Tak właśnie, prawie jednogłośnie, SKIES OF ARCADIA został określony na zachodnich serwisach internetowych. Po wcześniejszym obejrzeniu grywalnego demo tej gry również i ja pełen byłem dobrej myśli, nie mogąc doczekać się pełnej jej wersji. No i w końcu się doczekałem...

Pierwszym, co rzuca się w oczy, jest niezwykle oryginalne środowisko. Zapomnijcie o ograniczonym lądzie, po którym poruszanie się ściśle uzależnione jest od rozwoju fabuły - bezkresny przestwór nieba w SOA sprawia, że czujemy pełną swobodę swych działań, możemy latać, gdzie nam się żywnie podoba, choć oczywiście odpowiednie osie wyznacza nam rozgrywająca się akcja. Cywilizacja tego świata prowadzi żywot na rozsianych w przestrzeni latających wyspach, wielkością wahających się od małych poletek do gigantycznych molochów, które niewiadomymi sposobami pokonują siły grawitacji. No właśnie - nie za bardzo wiadomo, dlaczego jest taki, a nie inny stan rzeczy, no ale cóż - baśnie, a eRPeG należy właśnie to takiego baśniowego gatunku, rządzą się własnymi prawami, ważne jest, aby dawały one maksimum satysfakcji z grania. Czy tak jest w przypadku SOA?

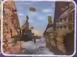


Z grywalnością SKIES OF ARCADIA sprawa ma się dwojako; zarówno jeśli chodzi o tworzące ją fabułę i system gry. Główny wątek fabularny do najoryginalniejszych nie należy - w zamierzchłych czasach zagłada spotkała wysoce rozwinięte cywilizacje świata, po których pozostały jednak śmiercionośne zabawki, którymi oczywiście interesuje się teraz złe Imperium rządzone przez diaboliczną cesarzową. Istnieją również, pragnący ją powstrzymać, ci "dobrzy", czyli banda wesołych piratów, do których należy para młodych, głównych bohaterów gry - Vyse i Aika. Ich wszystkich łączy zaś postać powiernicki tajemnic starożytnych - Finy, której nasza dwójka bez zastanowienia postanawia pomóc w zapobieżeniu ponownej zagładzie świata. Oklepany standard - rzec można, chociaż podany w niestandardowej formie. Na szczególną uwagę zasługują profile psychologiczne postaci, zarówno bohaterów głównych, jak i całego mnóstwa pobocznych - większość z nich jest jakby [illegible] wyjęta z powieści przygodowych (np. "Drahma") i to one tworzą znakomitą otoczkę rozgrywającej się akcji. Również na plus zaliczyć trzeba humor i [illegible] dialogi, a także niewielką ilość "elementów infantylności" (denerwuje jedynie stworek Finy). Jednakże drugi najważniejszy element - system, do [illegible] nie należy. Chodzi tu przede wszystkim o starcia - nie dość, że pełne niepotrzebnych fajerwerków i dodatków, to jeszcze ślamazarnie rozgrywane, głównie przez możliwość poruszania się po polu walki, co równie dobrze mogło być zastąpione przez arenę na wzór "Fajnali". No i ci przeciwnicy - to już nawet w serii FF nie widziałem tak idiotycznie nierealnych stworów. Przyznać jednak trzeba, że starcia często stanowią nie lada wyzwanie, a MP na używanie czarów trzeba oszczędzać jak w mało której grze. Dodatkowo mamy tu możliwość prowadzenia powietrznych bitew pomiędzy poszczególnymi latającymi jednostkami, lecz i one nie przyczyniają się do zwiększania atrakcyjności tej pozycji.

SOA nie każdemu przypadnie do gustu - ta oryginalna gra posiada bowiem sporo wad.

Czego jak czego, ale znakomitego wykonania SOA nie można odmówić. Lokacje są obszerne, nieźle zaprojektowane i bogate w szczegóły, postacie nieco kanciaste, ale za to kolorowe i budzące sympatię swym wyglądem, ze świetnie opracowanymi, imitującymi różnorakie nastroje, teksturami twarzy. Ponadto każda z zamieszkujących ten świat cywilizacji posiada własny "styl graficzny", ujawniający się choćby w budowie latających maszyn, co nadaje grze smaczku. Muzyka przygrywa nam dość przeciętna, dodatkowo mamy tu również sporadyczne "głosowe" odzywki bohaterów, które jednak po jakimś czasie zaczynają irytować. Trzeba jednak przyznać, że oprawa stanowi mocny punkt tej pozycji.

Najlepszy RPG na Dreamcasta? Może i tak, ale nadal, tak jak pozostałym grom z tego gatunku na platformę SEGI, sporo mu brakuje do grywalności PSX'owych pozycji. Na bezrybiu i Salomon z pustego nie naleje... taka to tradycja eRPeGów od SEGI.



WERDYKT

STAR

SEGA RPG

GRYWALNOŚĆ

10 8 6 4 2

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

9

7

PLUSY	MINUSY
▲ ORYGINALNE ŚRODOWISKO	▼ WALKI
▲ HUMOR	▼ STANDARD FABULARNY
▲ BOHATEROWIE	

OCENY:

7

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

7

Kujot

Pita

Z pamiętnika Johna Mullinsa:

Jako weteran wojny w Wietnamie, długo nie mogłem znaleźć sobie odpowiedniego zajęcia i, jak większość kumpli, zostałem w końcu najemnikiem. Pewnego dnia dostałem telefon z nieoficjalnej, tajnej agencji rządowej, stworzonej w celu zwalczenia światowego terroryzmu. Potrzebowali kogoś takiego jak ja, więc długo się nie zastanawiałem; łyknąłem tę robotę. Sekcja, do której trafiłem, nazywała się SOLDIER OF FORTUNE. Moim przewodnikiem został Hawk, ponoć najlepszy najemnik w tej firmie. Miałem szczęście (...).

Jeszcze jedna strzelanina FPP na DeCeka! Po skasowaniu z list wydawniczych wspaniałego HALF-LIFE, posiadacze Makaronów podnieśli lament, że w takiej sytuacji nie dostaniemy już żadnej dobrej gry z tego gatunku. Bzdura! Nowe dziecko ACTIVISION/CRAVE, które

To chyba najlepsza strzelanka dla samotnego Gracza, w jaką posiadacze konsolek z zakręconym logiem mogą szarpnąć...

od dawna święci triumfy na blaszakach, wreszcie zatrzepotało w napędzie mojej kochanej konsolki, z miejsca stając się najlepszym "szuterem" ukierunkowanym na zmaganie samotnego Gracza. Szczegóły poniżej...

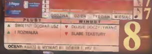
Rzecz pierwsza - innowacyjne podejście do sprawy najważniejszej w tego typu pozycjach - rozwalania przeciwników. Specjalnie dla potrzeb SOF opracowano system nazwany Ghoul, dzięki któremu każda z występujących w grze postaci posiada sporą liczbę wyznaczonych miejsc, w które można ją trafić. W praktyce wygląda to tak, że jeśli wystrzelisz facetowi np. w nadgarstek bądź dłoń, to ten - zgodnie z rzeczywistością - nie padnie od razu jak długi, jeno wypuści broń. Trafiając w nogę rzuci wszystko na ziemię i chwyci się za ranę wrzeszcząc z bólu. Pozwala to na rewelacyjną, momentami sadystyczną (odstrzelenie części głowy daje radę!) jatkę, w trakcie której serduszko po prostu krzyczy z radości! Wiem, wiem - gra jest brutalna, ale czy w czasach, kiedy sześćdziesięcioletnie staruszka napada na sklep, a dwunastoletnie dzieci zabijają kolegę, robi to na kimś wrażenie...?

SOF podzielone na misje (ponad 25 poziomów) - czekają zadania w różnych częściach świata (Nowy Jork, Rosja, Irak, Sudan, Niemcy itd.). Zadania bardzo różnorodna i z polotem opracowana! Są misje, w których trzeba wysadzić w powietrze jakiś budynek, są misje, gdzie należy powstrzymać wybuch ładunku nuklearnego (motyw z rakietami, a zwłaszcza poziom, w którym trzeba się dostać do samolotu, to poezja!), są wreszcie misje z gatunku "załatw jakiegoś ważnego gościa". Najważniejsze, że tytuł ten nie ma prawa się nudzić, ciągle trzyma w napięciu i przykuwa Gracza do samego (trochę rozczarowującego notabene) końca.

SOLDIER OF FORTUNE

Graficznie jest bardzo "fajnie", aczkolwiek pod kilkoma względami SOF ustępuje najładniejszemu FPP na DC, czyli Q3A. Tekstury nie są najwyższej jakości, a i poziomy swoim skomplikowaniem oraz pod względem budowy ustępują wspomnianej perełce. Średnia jest też animacja, która oscyluje w granicach 30 FPS-ów, spadając momentami o kilka klatek przy co większej zadymie. Ale, ale - jeśli mam być szczery, zupełnie nie przeszkadza to w grze i niezwykła rajcowność SOF starannie przyćmiewa drobne niedoskonałości enginu.

Trochę mógłbym jeszcze ponarzekać na sterowanie padem (polecam keyboard i myszź), długie loadingi i brak trybu Multiplayer (niestety...), ale mamy wakacje, lato w pełni, więc tego czynić nie będę.) SOF to bardzo dobra produkcja, najlepsza strzelanka dla samotnego Gracza, w jaką posiadacze konsolek z zakręconym logiem mogą szarpnąć. I o to chodzi!



PLUSY
- ŚWIETNY ODGŁOS USZ
- I ROZWAŁKA

MINUSY
- DŁUGIE DOCZYTYWANIE
- SŁABE TEKSTURY

OCENY:

Pita

DRAGONRIDERS
CHRONICLES OF PERN

Grę wybitną poznać można od razu, gdyż wyróżnia ją z tłumu jakiś specyficzny element - a to niezwykle oryginalny pomysł, a to znów zajmująca fabuła albo znakomicie opracowany system. Z drugiej strony, gry takie czasami spotykają się z niezrozumieniem ze strony niektórych Graczy, gdyż ich oryginalność trzeba zaakceptować.

DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN to bez wątpienia gra wybitna. W tym połączeniu RPG z grą przygodową mamy do czynienia z niezwykłą, niepowtarzalną opowieścią, która nie tyle nawet ukazuje Graczowi niezwykłe wydarzenia w niezwykłym świecie, lecz łączy go z ową niezwykłością. Na Pern - planecie układu słonecznego leżącego w odległości 100 lat świetlnych od Ziemi, ludzkość żyje w specyficznie podzielonej społeczności. Podział ten wynika z konieczności przetrwania w obliczu niebezpieczeństwa o kosmicznym pochodzeniu - co kilkaset cyklów planetarnych na ziemię spada deszcz śmiercionośnych związków organicznych, które przybrawszy zdolne do przemieszczania się formy, niszczą na swej drodze wszystko, co żywe. Najskuteczniejszym sposobem walki z nimi jest ogień, a stworzeniami, które najskuteczniej się nim posługują, są smoki - specjalnie wyhodowane inteligentne stworzenia, które w momencie narodzin zostają połączone nierozerwalnymi więziami z ich przyszłymi jeźdźcami. Właśnie z kasty Dragon Riderów wywodzi się główny bohater tej opowieści - wojownik o imieniu D'Kor.

Przez większość rozgrywki, D'Kora czeka rozwiązywanie setek różnorakich questów, prowadzących do poznania otaczającego go świata, jak i przyczyn niepokojących zdarzeń, które zaczynają nękać społeczeństwo. Wypełniając kolejne zadania bohater rośnie w siłę (Strength), wiedzę (Knowlegde) oraz prestiż (Reputation), które to cechy pomagają mu w stawianiu czoła kolejnym problemom. Konwersacja w tej grze to podstawa i zawiedzeni się mogą czuć ci, którzy oczekiwali szybkiej akcji i drogi przez trupy - nic z tych rzeczy, a przynajmniej nie z woli bohatera. Co do samej walki, to odbywa się ona w prosty sposób, gdyż wymaga wyłącznie przyjęcia postawy bojowej i ataku wybraną bronią - co w sumie stanowi tylko dodatek do rozgrywających się zdarzeń.

O ile otoczka fabularna gry to jej niewątpliwy plus, tak, niestety, jej wykonanie graficzne pozostawia sporo do życzenia. Co prawda lokacje wykonane zostały z rozmachem i jest na czym zawiesić oko, jednak postacie wyglądają jakby ciosane tępym kilofem, a mimika ich twarzy, jak i uboga gestykulacja często zupełnie nie pasują do wypowiadanych kwestii, czy wykonywanych czynności. Również o pracy kamer nie można wyrazić się pochlebnie. Czyżby ambitni scenarzyści, a leniwi graficy? Oprawa dźwiękowa "Jeźdźców Smoków" prezentuje za to bardzo wysoki poziom - chodzi mi głównie o niesamowitą, wywołującą dreszcze muzykę tła, idealnie pasującą do niezwykłego klimatu tej gry, a i podkłady głosowe dla poszczególnych postaci zostały znakomicie dobrane.

"Kroniki Pern" to niezwykła opowieść o niezwykłych ludziach w ich niezwykłym środowisku i tylko żałować wypada, że wykonanie gry nie poszło w parze z oryginalnością, bo wtedy pozycja zasługiwałaby na najwyższe noty. Ponadto gra nie każdemu może przypaść do gustu - głównie ze względu na jej "tekstowo-questowy" charakter i wolne tempo rozgrywania akcji.□

Niesamowita otoczka fabularna "Jeźdźców Smoków" stanowi największy atut tej gry, chociaż zarówno niedoskonała oprawa, jak i nieco ślamazarna akcja mogą zniechęcić niektórych Graczy.

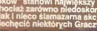
WERDYKT

STAR

UBI SOFT RPG

GRYWALNOŚĆ

1 Player



6

9

8

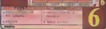
PLUSY	MINUSY
▲ FABUŁA	▼ OPRAWA GRAFICZNA
▲ KLIMAT	▼ DOCZYTYWANIE
▲ OPRAWA MUZYCZNA	▼ NIE DLA KAŻDEGO

OCENY:

SPORTS JAM

Czy w czasach wszędobylskiej sportowej korupcji, szerzącej się fali dopingu, uderzeń piorunów w piłkarzy podczas meczów czy puszczania na stadionach piosenek "Ich Trojga" opłaca się jeszcze developerom tworzyć gry sportowe? A jakże! Tym razem udowadnia to WOW ENTERTAINMENT, zapodając na rynek kompilację SPORTS JAM. Na ów zestawik składa się dwanaście mini gier bazujących na najpopularniejszych amerykańskich dyscyplinach sportowych. Mamy więc piłkę nożną, koszykówkę, futbol amerykański, baseball, tenis, hokej czy golf. Nie są to jednak standardowe mecze czy turnieje na boisku lub korcie, o nie! Przykładowo, jako futbolista Gracz strzela rzuty wolne lub wchodzi na dośrodkowania z pola karnego, a wszystko w taki sposób, by umieścić piłkę w najlepiej punktowanym miejscu. Bo o punkty cała gra się toczy - ot, typowa arcade ówka. Czaderska jest akcja z futbolem amerykańskim - wbity w charakterystyczny dla tego sportu kostium zawodnik naparza przed siebie demolując manekiny, a całość sprowadza się do błogiego mashowania jednego z przycisków. Kolejna gra z gatunku "olimpiadek"? Nie do końca, gdyż sterowanie jest tu zupełnie inne, walenie w jeden guzik ma zastosowanie wyłącznie w dwóch, trzech mini grach. W pozostałych, bardziej niż koordynacja opuszka palca z mięśniem odkostnopalcowym liczy się refleks. W baseballu na przykład musisz dokładnie wyczuć moment odbicia piłki a dopiero potem naparzać w przycisk w celu namaksowania paska mocy.

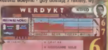
Arcade ówki mają to do siebie, że szarpie się w nie godzinę, dwie, a następnie wraca po upływie tygodnia po kolejną porcję wrażeń. Ze SPORTS JAM jest podobnie - można co jakiś czas pyknąć dla przyjemności. W każdym razie nie jest to gra, która oferuje potencjalnemu nabywcy najwyższych lotów doznania natury grywalnościowej czy też estetycznej. To taka giera nieco na hop-siup, wiesz - usiądziesz, powymiatasz chwilę (dobrze, gdy z kumplem), po czym wyjdziesz do sklepu po bułki i majonez zapominając, w co przed momentem grałeś. Toteż jeśli mogę Ci radzić - grę warto (naprawdę!) skombinować od kumpla na jeden wieczór, gdyż na pieniężną inwestycję weń nie mam sumienia Cię namawiać - ot, po prostu sobie nie zasłużyła.


WERDYKT
KOSO
GRYWALNOŚĆ
7
6
PLUSY
+ ARCADE
+ MAŁO G
6

ALIENFRONT ONLINE

I WANT YOU FOR FOOD

Miałem fajny pomysł na recenzję, ale poszedłem sobie kupić sałatkę meksykańską (polecam, pozytywny generator pierdów) i wypadł mi z głowy. Cóż, przed Wami kolejna sztampa ;). Obcy znów zaatakowali Ziemię - tymi słowami rozpoczyna się połowa recenzji w PE, więc i ja tak zacznę ;). Ludzie panikują, pozbywając się na ostatnią chwilę Obligacji Skarbu Państwa, milionerzy polecieli w kosmos, a prezydent Stanów Zjednoczonych z nadmiaru emocji zgwałcił swojego psa. Pora dopiec kosmicznym pederastom... Stop! Obcymi również można kierować! Zniszczyć, zadeptać plugawą Ziemię. Jak się zatem domyśliłeś, gra w trybie kampanii umożliwia nam wybór jednego z dwóch scenariuszy, co przedłuża rozgrywkę (jak zdążyłeś się doliczyć, przedłuża podwójnie ;). ALIEN FRONT ONLINE to klasyczna strzelanina TPP, jakich pełno. Czy można zatem zapodawać patenty typu "zza węgła i sru-jeb'du"? Zmartwię Cię, Drogi Czytelniku, ale nie. Postacie poruszają się straszliwie powoli, ociężale, co niweczy wszelkie próby ataku z zaskoczenia. Strafe'owanie - owszem jest, ale rozwiązane fatalnie, że aż wczorajsza mielonka podchodzi do gardła. Żaden z sześciu dostępnych pojazdów (po trzy dla każdej ze stron) nie jest na tyle szybki, by uczynić rozgrywkę emocjonującą. Dynamika siadła więc na całej linii. A jeśli gra jest ślamazarna w trybie dla jednego Gracza, to cieszę się, że nie zdążyłem pograć po Sieci (bo i taką możliwość tytuł ów oferuje - jak sama nazwa wskazuje), gdyż prawdopodobnie po dwóch minutach z objawami anemii trafiłbym do pobliskiej kliniki (znacie ten dowcip? "Halo? Klinika?"). Mogłoby się wydawać, że dynamikę zatracono celowo na rzecz grafiki. Niestety. Design wrogów jest raczej nieciekawy, a animacja lubi sobie przyciąć. Kiepskawymi teksturami obłożono budynki - gdy dostają z rakiety, wy[illegible]ją jakby obsuwały się na dół wyłącznie okna, a ściany nadal pozostają na swoim miejscu. Enyłej, pozycja dla maniaków.


WERDYKT
KOSO
GRYWALNOŚĆ
6
7
+ GRAFIKA
6

GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

Hej! Nie mam zamiaru jakoś specjalnie się rozczulać... Jaką grą jest GT3 - zapewne wszyscy zainteresowani już to wiedzą. Poniższy opis nie jest nawet opisem, jeno zbiorem drobnych podpowiedzi, które powinny ułatwić życie wielu z Was. Niestety, nie miałem więcej czasu na konkrety, ale jak dobrze pójdzie, w przyszłym miesiącu przedstawię opis techniczny: tuningowanie fur, opis poszczególnych akcesoriów w Tuning Shopie, dobieranie opon i inne smaki. Ale to dopiero za miesiąc. Zainteresowanych szczegółami proszę o walenie do mnie drogą mailową - hiv@psxextreme.pl - tj. co chcielibyście znaleźć w opisie, tudzież w celu podzielenia się jakąś ciekawostką. Narka, ja spadam, bo właśnie testuję kolejne fury. Ech...

PIERWSZE KROKI

Doskonale pamiętam, iż zabierając się za pierwszą część GT (dawno temu:) nie wiedziałem, jak ją "ugryźć". Przychodzę zatem z pomocą (muuuh?) wszystkim tym, którzy albo z serią GT mają do czynienia po raz pierwszy (żółtodzioby), albo pożyczyli od kumpla PS2 i GT3 na weekend, mając zamiar spędzić z nimi najbliższe 48 (lub więcej) godzin bez snu. Najgorzej zacząć, gra może się wydawać męcząca, później jednak idzie z górki.

Zakładam, iż łyknąłeś podstawowe licencje (niekoniecznie "na złoto")... Na dobry początek zaopatrz się w Toyotę Sprinter Trueno GT-Apex lub Mazdę Miata i zaloguj się w Sunday Cup. Puchar ten ukończ kilka razy, aby zarobić nieco kaszy (jeśli kupiłeś Trueno, resztki gotówki zainwestuj w silnik), a zdobytą kasę ładuj w silnik i sekcję Drivetrain. Ładuj również kasę w sportowe hamulce (Sports Brakes) i zawieszenie (Suspension) - to zdecydowanie ułatwi Ci przebrnięcie przez puchary Sunday oraz Clubman Cup.

Po wygraniu Sunday Cup dostaniesz Toyotę Trueno (którą sprzedaj, jeśli jeździsz już takową), po czym w kółko męcz Sunday Cup - zarobisz sporo szmalu, ale zajmie Ci to nieco czasu. Gdy zarobisz wystarczająco dużo, dokup Racing Chip i Engine Modification. Następnie zarób kasę na sportowe przekładnie (Transmission) i kup kilka klamotów w Drivetrain (Racing Flywheel, Clutch/Triple Plate, Driveshaft/Carbon) i redukcję masy (Lightweight/Stage 1), a auto zapewni dodatkowego kopa. Przełożenie wyreguluj tak, aby Twój kochany samochodzik stracił na kopie, a zyskał na prędkości maksymalnej. Aby do tego doprowadzić, wejdź do dowolnego wyścigu w Sunday i przed jego rozpoczęciem (gdy na ekranie widocznych jest od cholery ikon), wybierz opcję Settings/Gear Ratio. Następnie, na ekranie Gear Ratio belkę ustaw na "35". Po tym zabiegu możesz przystąpić do drugiego wyścigu w pucharze Turbo. Za pierwsze i drugie miejsce nieźle płacą, więc nabij kasy do... (oporu?) znudzenia:). A przynajmniej do momentu, w którym będziesz mógł pozwolić sobie na kupno Mitsubishi Lancera (dowolna "ewolucja"), Nissana Skyline lub Mitsubishi 3000GT. Jedną z tych fur możesz przystąpić do wielu bardziej zaawansowanych wyścigów, wygrywać konkretną kasę - wszystko po to, aby na maksa dopalić swoje auto. Aha, przy okazji łyknij Clubman Cup i opchnij zdobytą Mazdę Miatę (sprzedawaj wszystkie "przykre" wózki, co by nie zaśmiecały Twojego garażu). A dalej poleci jak z płatka...

A jeśli nie masz czasu na zabawę, zalicz "na złoto" licencję "A" - dostaniesz za to Mazdę RX-8 (silnik Wankla! Z małej pojemności, dzięki "kosmicznemu" tłokowi, silnik wyciska ogromną moc), którą nic tylko maksymalnie dopakować i łykać Beginnera!

DOPAKOWYWANIE FUR ZA DARMO

Oto trik pozwalający na zaoszczędzenie kasy na upgrade'owanie fur. Po pierwsze, musisz mieć 2 Memory Cardy - stan swojej gry zachowaj na obu z nich. Kup samochód, który pragniesz podpakować (jeśli masz kasę, kup absolutnie wszystko, na co masz ochotę, włącznie z oponami i felgami). Po tym zabiegu - nagraj stan gry NA KARTĘ PAMIĘCI #2. Po tym, jak zachowasz stan na MC#2, wgraj stan gry z Memory Card #1 (czyli stan zanim cokolwiek zacząłeś kombinować!). Udaj się do Home/Trade i wgraj garaż (Load Garage) z MC#2. Teraz możesz kupić furę (po cenie wyjściowej), na upgrade której wydałeś górę szmalu! Bajer ten możesz zastosować również podczas początkowej fazy zabawy, aby zdobyć jedną lub dwie dopałki do swojego pierwszego, pierdołowatego pojazdu.

SZYBKA FORSA

W lidze Amateur wrąb się w German Touring Car Challenge. Jest to seria składająca się z 5 wyścigów, każdy liczy po 3 okrążenia, więc można go ukończyć w ok. 20 minut. Jeśli w pierwszych czterech wyścigach wstawisz się na linii mety na pierwszej pozycji, zarobisz sporo kasy. W tym momencie nagraj stan gry. Następnie wejdź do ostatniego wyścigu i z niego wyjdź, tym samym kończąc serię. Jeśli poprzednie 4 wyścigi wygrałeś ("złoto"), automatycznie wygrasz całą serię, dostaniesz ekstra kasę i jedną z 4 losowo przyznawanych fur bonusowych. Jeśli skapnie Ci Opel Astra Touring Car, możesz go sprzedać za ogromną forsę. Przez godzinę natrzepiesz jej tyle, że hej!

SUPER ŚWIŃSTWO

Udaj się na Super Speedway 150 w Beginner Mode, wsiadając uprzednio w swój najszybszy samochód, i przystąp do wyścigu. Teraz wszystko zależy od Twojej wyobraźni... Musisz zablokować gałkę analogową odpowiedzialną za sterowanie w ten sposób (w jakiś sposób, jakimś przedmiotem), aby samochód był "przyklejony" do bandy, poza tym zadbaj, aby klawisz odpowiedzialny za dodawanie gazu (np. druga gałka analogowa) coś obciążało. Twój samochód będzie się rozwalał i pierdział z bólu, prosząc o litość, lecz Ty co najwyżej spluń nań i wyjdź przygotować sobie obiad. Jeśli wybrałeś furę o odpowiednich osiągach (prędkość i przyspieszenie), to wygrasz dzięki faktowi, że "zwariowana fura" nie będzie zjeżdżać do Pitu:))). Dostaniesz kupę kasy "za darmo" i wspaniały wóz.

PÓŁAUTOMAT

Oprócz klasycznych skrzyń biegów: manualnej i automatycznej, w GT3 zaimplementowano skrzynię półautomatyczną. Motyw to przedni, choć nie tak innowacyjny, jak by się mogło wydawać - podobny bajer zastosowano wcześniej w PSX'owym racerze pt. F1 CHAMPIONSHIP: SEASON 2000. Jak w praktyce sprawuje się półautomat? FE-NO-ME-NAL-NIE! Wyobraź sobie, że startujesz wózkiem "X", walcząc na Splicie z kumplem - on jedzie tym samym wózkiem "X". Po zapaleniu się zielonego klosza startera, ruszasz z kopyta. Pierwsze metry - łeb w łeb. Koleś nie używający półautomatycznej skrzyni biegów zostaje z tyłu. Dlaczego? Każdy bieg można przedłużyć! Normalnie silnik osiąga obroty "do czerwonego pola", po czym następuje zmiana biegu lub jego "dławienie się" (skrzynia ręczna). Półautomat, jeśli

Piła

dobrze ustawić biegi, może wyciągnąć z obrotomierza wszystko, rozwalając strzałkę o obudowę:). Motyw ten jest szczególnie przydatny gdy walczą ze sobą fury o podobnych osiągach - np. ciągnąc pod górę. Przeciągając każdy bieg, zyskasz sporo mocy i nabierzesz odpowiednio większej prędkości (obroty nie spadają tak znacznie podczas zmiany biegu). Ale, ale... Dzięki półautomatowi możesz albo żyłować poszczególne biegi, albo zapobiec redukcji biegu po wytraceniu prędkości, co ma ogromne znaczenie jeśli chodzi o "hardowy". Wyobraź sobie, że pokonujesz ostry łuk na mokrej nawierzchni, samochodem posiadającym napęd na tylną oś, w dodatku cholernie mocnym (np. pomylonym Viperem). Jeśli jeździsz na automacie (jak to czyni większość Graczy, w tym i ja), po zwolnieniu nastąpi redukcja na "dwójkę", więc jeśli dodasz gazu, w związku z combo "tylny napęd + power Vipera + niekorzystne warunki atmosferyczne" źle skończysz (wiadomo: bączek aż miło). I z pomocą przychodzi półautomat: podchodząc do zakrętu i wyhamowując, wciśnij klawisz odpowiedzialny za "przyblokowanie" biegu na "trójce". Silnik nie wskoczy na górny zakres obrotów "dwójki", a zamiast tego - dzięki odpowiedniej mocy potwora, spokojnie wyprowadzisz go z łuku na "trójce". Wiem, brzmi to skomplikowanie, ale odrobina praktyki (kilka wyścigów) czyni cuda. Łatwo nie jest, gdyż początkowo trza dzielić uwagę pomiędzy wydarzenia na torze, zakręty i nasłuchiwanie silnika, jednak później wszystko będziesz czynił odruchowo. Z pomocą przychodzi migająca dioda na "liczniku", informująca o przeciąganiu biegu (cyfry oznaczają poszczególne biegi, które silnik jest w stanie "obsłużyć" w danej chwili). Aby maksymalnie uprościć sobie zadanie, proponuję Ci skonfigurować pada tak, aby klawisz odpowiedzialny za "przeciąganie" biegu leżał pod palcem serdecznym lewej dłoni (L1). Jeśli do półautomatu nie jesteś przekonany, na pocieszenie przytoczę 2 argumenty: 1> początkowo ja też nie mogłem się do tego patentu przyzwyczaić, ale później... 2> bez półautomatu nie jest możliwe choćby zaliczenie wielu licencji "na złoto" (m.in. jazda wściekłą Corvettą po okręgu, mokra nawierzchnia - na "dwójce" samochód zarzuca, podczas gdy wystarczy przytrzymać "trójkę" (niższe obroty) i spokojnie na niej przeć do przodu - złoto w kieszeni).

LICENCJE

Te zostały w GT3 okrutnie wyżyłowane. Co podkreśliłem w recenzji, nie jestem mięczakiem i jak się uprę, to potrafię przestawiać góry, ale... jeśli za punkt honoru obrałeś sobie stuknięcie wszystkich prób na złoto, życzę Ci zawczasu Szczęśliwego Nowego Roku... Oczywiście licencje warto łyknąć na złoto, gdyż w charakterze nagrody, za każdą z nich otrzymasz konkretną furę (a bez Mazdy RX-8 ciężko rozpocząć na poważnie zabawę w trybie Simulation, no, chyba że jesteś mięczak i olewasz tzw. Average w garażu:) - B: Mazda Roadster RS; A: Mazda RX-8; IB: Nissan Z Concept Car; IA: Aston Martin Vanquish; S: Dodge Viper GTSR Concept Car; R: Subaru Impreza Prototype.

TRYB ARCADE

Ten tryb jest "łatwy, prosty i przyjemny", hiehie! Za pokonywanie poszczególnych tras poszczególnych kategorii (A - F) na poziomie Hard ("złotka") otrzymasz bonusowe samochody, którymi jednak możesz szaleć tylko i wyłącznie w Arcade. Pomimo złudnego wrażenia, za zaliczanie tras na poziomie Normal - fur nie otrzymasz. Oto lista samochodów, które łykniesz za poszczególne kategorie:

A: Eunos Roadster (Class C), West Razo Silvia (Class S)
B: TT (Class R), Delta Rally Car (Class R)
C: RX-8 (Class A), Vertigo (Class S)
D: Concept Z (Class A), Zonda (Class S)
E: RGT (Class A), Tuscan Speed Six (Class A), Esperante GTR-1 (Class S), R390 GT1 LM (Class S)
F: Viper GTSR Concept, Speed 12, GT-One, 78FR (wszystkie Class S)

Podczas wybierania poziomu trudności, istnieje możliwość wybrania poziomu "nieludzkiego", znaczy się "Pro" (normalnie niedostępnego). Aby tego dokonać, jednocześnie wciśnij klawisze "L1+R1". Niestety, za skończenie wyścigów na poziomie Pro nie dostaniesz żadnych ekstra wózków.

RALLY

Wyścigi rajdowe to mój konik... O ile w GT2 zostały one potraktowane niezwykle po macoszemu, tak w GT3 można mówić o sporym sukcesie. Po pierwsze i najważniejsze: można się ścigać z zawodnikiem komputerowym (nie jedno, lecz kilka okrążeń), który robi niezłą trzodę. Po drugie: wspaniały widok "FPP" w połączeniu z tumanami kurzu wzniecanymi przez przeciwnika to klimat na maksa. Wszyscy ścigający kiedyś w GT2, bez problemów rozpoznają ich odpowiedniki w

SAMOCHODY UZYSKIWANE ZA WYGRANE W POSZCZEGÓLNYCH WYŚCIGACH ("ZŁOTKA")

Jak już zapewne wiesz, za niektóre wyścigi można wygrać kilka (4) samochodów (nie w jednym podejściu) - w zależności od stylu, w jakim tego dokonałeś (a może losowo...?). Zapis "???" oznacza, iż nie wiem, jakie auto/auta można dodatkowo wygrać...

BEGINNER LEAGUE

wyścig	bonusowe auto/auta
Sunday Cup	Sprinter Trueno GT-APEX AE86 (Type 1)
Clubman Cup	Mazda Eunos Roadster
FF Challenge	Toyota Vitz RS 1.5
FR Challenge	Nissan Silvia K's 1800cc
MR Challenge	Toyota MR Spider
4WD Challenge	Suzuki Altoworks Sports Limited
Lightweight R-Cup	Mini Cooper 1.3i
Stars and Stripes Grand Championship	Chevrolet Camaro SS
Spider and Roadster	Mazda Roadster RS
80's Sports Car Cup	Mazda Savanna RX7 Infini III
Race of NA Sports	Honda CR-X Del Sol SiR
Turbo Race of Turbo Sports	Daihatsu Mira tr-XX Avanzato R
Tourist Trophy	Audi TT Quattro (Red 224hp), ???
Legend of Silver Arrow	Mercedes SLK 230 Kompressor, New Generation Sports Altezza Race, Celica SS-II, ???
Vitz Race	Vitz RS 1.5
Honda Type-R Meeting	Honda Civic Type R(EK), Civic SiR-II(EG), ???
Mitsubishi Evolution Meeting	Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
Beetle cup	VW Beetle RSi, ???
Gran Turismo World Championship	Mazda Eunos Roadster, Nissan Skyline R-32 GT-R V-Spec II, Mitsubishi Evolution Lancer VI GSR, Celica GT-Four

AMATEUR LEAGUE

wyścig	bonusowe auto/auta
Nihon Sensyuken (Japan Championship)	Impreza Wagon WRX STi Version VI, Lancer Evolution IV GSR, FTO GP Version R, Mazda RX-7 Type RZ
American Championship	Impreza Sedan WRX STi Version VI, Audi TT 1.8T Quattro, Mazda RX-7 Type RS, Chevrolet Camaro Race Car
Europian(sic) Championship	Gillette Vertigo Race Car 474, Lotus Elise Sport 190, Nissan Skyline GTR-V Spec II(R32), Mini Cooper 1.3i
Gran Turismo World Championship	Nissan Z Concept, Mazda RX-8, C-West Razo Silvia, Toyota GT-One Road Car
Deutsche Tourenwagen Challenge	VW New Beetle Cup Car, VW Lupo Cup Car, RUF3400S, Opel Astra Touring Car
FF Challenge	TRD Celica Sports M
FR Challenge	Toyota Sprinter Trueno GT Apex Shigeno Version
MR Challenge	Honda NSX Type S Zero
4WD Challenge	Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
Stars and Stripes Grand Championship	Spoon S2000 Race Car
Boxer Spirit	Subaru Legacy Blitzen B4 Pole
80's Sports Car Cup	Nismo Skyline GtR S-Tune (R32)
Race of NA Sports	Mazda RX-8
Turbo Race of Turbo Sports	Mitsubishi Lancer Evolution VI
Gran Turismo All Stars	Nismo Skyline GTR R-Tune (R34), Raybrig NSX JGTC, Mine's Skyline, Ford GT40 Racecar
All Japan GT Championship	Honda NSX ARTA Autobacs, Denso Sard Supra GT, Loctite Zexel GT-R Skyline, Calsonic Skyline
Tourist Trophy	Audi S4, ???
GT Race of Red Emblem	Nismo 400R
Legend of Silver Arrow	Mercedes CLK Touring Car
New Generation Sports Altezza Race	Altezza LM Racecar, Tom's X540 Chaser, Vitz RS 1.5 (Salmon), ???
Type-R Meeting	NSX Type R, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, S2000
Mitsubishi Evolution Meeting	Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Dream Car Championship	Impreza LM Racecar, Honda S2000 LM Race Car, Mazda RX-7 LM Race Car, Mitsubishi FTO LM Race Car

PRO LEAGUE

wyścig	bonusowe auto / auto
British GT Car Cup	Vanquish V12
Gran Turismo World Championship	Nissan R390 GT1 Road Car
FF Challenge	???
FR Challenge	Nismo GT-R LM Road Car
MR Challenge	Tommykaira ZZII
4WD Challenge	Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Spider and Roadster	Shelby Cobra
Boxer Spirit	???
Race of NA Sports	Pagani Zonda C12 S
Turbo Race of Turbo Sports	RUF CTR2
Gran Turismo All Stars	Subaru Impreza Sedan WRX STI
All Japan GT Championship	Nissan Pennzoil Nismo GT-R (Yellow Black), Toyota Super Autobacs Apex MR-S, Lamborghini Diablo GT, Honda Castrol Mugen NSX
Italian Avant Garde	???
GT Race of Red Emblem	???
Vitz Race	???
Elise Trophy	???
Clio Trophy	???
Tuscan Challenge	TVR Griffith 500 Blue Metalic, ???
Dream Car Championship	Toyota GT-One Race Car, Panoz Esperante GTR 1, FTO LM Racecar, F090/S
Polyphony Digital Cup	???
Like The Wind	787B Mazda Le Mans, F094/S, ???
Formula GT (F1 Race)	F686/S F687/S F688/S F090/S

(*) Wyścigi F1 (F1 Race) są dostępne po zaliczeniu licencji S (nie trzeba wysilać się na "złoto", ani nawet "srebro").

RALLY

Wyścig	bonusowe / auto
Tahiti Challenge of Rally	Toyota Celica
Tahiti Maze	Ford Escort Rally Car
Smokey Mountain Rally	Ford Focus Rally Car
Swiss Alps	Peugeot 206 Rally
Tahiti Challenge of Rally 2	Toyota Corolla Rally Car
Tahiti Maze 2	Subaru Impreza Rally Car
Smokey Mountain Rally 2	Mitsubishi Evolution VI Tommy Makinen Edition
Swiss Alps 2	Mitsubishi Evolution VII Rally Car Prototype
Super Special Route 5 Wet	Citroen Xsara Rally Car, 299ps
Super Special Route 5 Wet 2	Impreza Rally Car Prototype

ENDURANCE

wyścig	bonusowe auto / auto
Grand Valley 300km	Corvette C5R, Nissan 390 GT1 Road Car, F090/S, ???
Seattle 100 miles	F687/S, Tommy Kaira ZZ2, Nismo GT-R LM Road Car, Panoz Esperante GTR-1
Laguna Seca 200 miles	F686/M, Calsonic Skyline, Altezza LM Racecar, ???
Passage to Colossum 2 hours	Zonda Race Car, F686/S, Gillet Vertigo Race Car, ???
Trial Mountain 2 Hours	Mine's Skyline GT-R/N1 V-Spec (R34), F094/H, Lister Storm V12 Racecar, S2000 LM Race Car
Special Stage Route 11	Super Autobacs APEX MR-S, Honda Arta NSX, F687/S, Camaro Racecar
Roadster Apricot Hill	F688/S, Eunos Roadster, Eunos Roadster 1.8 RS, ???
Tokyo R246 100 laps	Toyota GT-One Road Car, F094/H, RX-7 LM Race Car, C-West Razo Silvia
Mistral (Cote D'Azure) 78 laps	F686/S, Diablo GT, Jaguar XJ220 Road Car, FTO LM Race Car
Super Speedway 150 miles	F090/S MR NA 700, Corvette C5R, Clio Sport Racecar, Tickford Falcon XR8 Race Car (random)

WYRÓŻNIENIA SPECJALNE:

"Złotka" we wszstkich wyścigach Beginner: Lancer Evolution V GSR + odblokowanie Credits FMV
"Złotka" we wszstkich wyścigach Amateur: Chrysler Viper GTS-R Team ORECA + Extended credits FMV
"Złotka" we wszstkich wyścigach Rally: Suzuki Escudo Pike's Peak Version
"Złotka" we wszstkich wyścigach Endurance: bolid F094/H
Ukończenie gry w przeszło 50% - Corvette C5R

GT3, zerwą także "wzbogacone" krajobrazy. Cieszy też możliwość ścigania się furami WRC po trasach asfaltowych z mokrą nawierzchnią; aczkolwiek unosząca się za samochodem oponenta mgiełka wodna nie ogranicza widoku:). Co trzeba odnotować, to fakt, iż niektóre trasy w GT3 w nazwie posiadają "II". O co chodzi...? Owo "II" oznacza, iż jest to dana trasa podstawowa, tyle że pokonuje się ją "pod prąd".

Rajdy szutrowe są teoretycznie trudne, ale od czego jest... Escudo! Co prawda ten pojazd, czy też raczej powinienem był napisać "pocisk na kółkach", zachowuje się doskonale na trasach asfaltowych (jeśli nic w nim nie zamieszasz), jednak na szutrach czuje się jak ryba w wodzie. Szkopuł w tym, że można go wygrać na łyknięcie na "złotko" właśnie trybu Rally:). Spoko, u dealerów także kupisz owo cudo, choć słono kosztuje.

Jak sobie poradzić i którym autem? Proponuję np. furę Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR(J) z następującymi ustawieniami i częściami: Ride Height 117mm front, 117mm rear; Shock Absorbers poziom 9 front, poziom 9 rear; Camber Angle 1.0 front, 0.5 rear; Stabilizers poziom 3 front, poziom 3 rear; Gear Ratio Auto Setting: poziom 22, Downforce 0.19 front, 0.41 rear; Active Stability poziom 14 Management; TCS Controller poziom 7. Wymagane części: Suspension/Semi-racing, Sports Brakes, Muffler i Air Cleaner/Racing, Port Polish, Full-engine Balancing, Racing Chip, Clutch/Triple Plate, Flywheel/Racing, Driveshaft/Carbon, Transmission/Full-racing, Limited-slip/1.5-way, Turbo Kit Stage 3, Intercooler/ Racing, Sports Tires, Dirt Racing Tires, Lightweight (stopnie 1 - 3). No i życzę miłej zabawy.

BOLIDY F1

To, co mnie absolutnie "zastrzeliło", to wrzucenie przez ekipę Yamauchiego do GT3 bolidów F1. W grze można zdobyć jedynie (lub "aż") 6 bolidów, ale i tak jest młodzieżowo... Szczerze powiedziawszy, od dawna marzyłem, aby POLYPHONY stworzyło wyścigi F1, no i...

Jak moje skromne zwoje mózgowe podpowiadają, F1 jest uwieńczeniem możliwości człowieka w dziedzinie motoryzacji (to temat na obszerną rozmowę, więc...). Nic zatem dziwnego, że bolidy roznoszą w pył przeciwników z nie swojej klasy. Oprócz kilku sztuk, do większości wyścigów można przystąpić za kokpitem F1 właśnie. I trzeba przyznać, że jazda na torze w Monako (oczywiście mającym realny odpowiednik - po którym stąpałem!) zamiata czerepy.

Jak zdobyć bolidy? Większość z nich można łyknąć tylko i wyłącznie za wygranie określonych wyścigów w Endurance. Jednak nawet w tym przypadku są one przyznawane losowo. Jeśli zatem idziesz w zaparte, ten sam wyścig w Endurance musisz zaliczać i wygrywać kilkakrotnie! Jeśli masz na stanie Suzuki Escudo, podkręć je odpowiednio (wiesz: 1800 KM i te sprawy, hłehłe!) i załóż opony Super Slick, po czym wystaw do walki na Super Speedway. Podczas wyścigu zmień opony raz lub 2 - i wszystko jasne. Po wygraniu wszystkich Endurance Races otrzymasz ostatni bolid: F094/H.

Oto wykaz bolidów dostępnych w GT3:
F094/H - Trial Mountain 2 Hours, Tokyo R246; wygraj wszystkie wyścigi Endurance
F090/S - Grand Valley 300km, Super Speedway
F686/M - Laguna Seca 200 Miles; wygraj wszystkie wyścigi Professional
F686/S - Mistral/Cote d'Azur
F687/S - Seattle 100 Miles, Special Stage Route 11
F688/S

Zastanawiasz się zapewne, cóż oznaczają dziwne oznaczenia bolidów, nieprawdaż? Hm, sprawa jest mocno zamotana, kwestię wytłumaczę na podstawie "F094/H". Jako że POLYPHONY nie wykupiło licencji na F1, uciekło się do nast. triku:
F - Formuła 1
0 - liczba cylindrów w silniku... 0 oznacza 10 cylindrów, 6 oznacza 6 cylindrów
94 - rok, w którym startował dany bolid; w tym przypadku: 1994
/H - kierowca... Tu Damon Hill

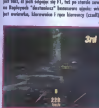
Jeśli chodzi o kolejne bolidy, nie widzę sensu rozkładać wszystkich na części pierwsze.

Jest jednak niezłą kichą fakt, iż bolidy F1 posiadają hamulec ręczny, z pomocą którego można się wściekać, co do tego nie ma dwóch zdań... Ale skoro autorzy tak zadecydowali, skorzystaj z przywileju: podczas nawrotów warto posiłkować się ręcznym, który należy wyegzekwować w ostatniej fazie pokonywania zakrętu. Lekko zarzucony pojazd szybciej nawróci, zaś w połączeniu z odpowiednio

Piła

opracowanym trikiem z półautomatyczną skrzynią biegów - efekt jest efektywny jak cholera. Ciekawostką jest fakt, że jeśli ścigając się F1, tuż po starcie zawrócisz, na Replayach "dostaniesz" bonusowe ujęcia: widoczna jest owiewka, kierownica i ręce kierowcy (czad!).

HIV



GRAN TURISMO 3 - KODY NA GAMESHARKA

Najpierw wprowadź: E387829C1437062C

A teraz kody do poszczególnych licencji na "złoto":

A-1	1C0211F81456E7A5
A-2	1C02134C1456E7A5
A-4	1C0215F41456E7A5
A-5	1C0217481456E7A5
A-6	1C02169C1456E7A5
A-7	1C0219F01456E7A5
A-8	1C021B441456E7A5
B-1	1C0207581456E7A5
B-2	1C0206AC1456E7A5
B-3	1C0209001456E7A5
B-4	1C020B541456E7A5
B-5	1C020AA81456E7A5
B-6	1C020DFC1456E7A5
B-7	1C020F561456E7A5
B-8	1C020EA41456E7A5
IA-1	1C0227381456E7A5
IA-2	1C02268C1456E7A5
IA-3	1C0229E01456E7A5
IA-4	1C022B341456E7A5
IA-5	1C022A881456E7A5
IA-6	1C022DDC1456E7A5
IA-7	1C022F301456E7A5
IA-8	1C022E841456E7A5
IB-1	1C021A981456E7A5
IB-2	1C021DEC1456E7A5
IB-3	1C021F401456E7A5
IB-4	1C021E941456E7A5
IB-5	1C0221181456E7A5
IB-6	1C02233C1456E7A5
IB-7	1C0222901456E7A5
IB-8	1C0225E41456E7A5
Super 1	1C0231D81456E7A5
Super 2	1C02332C1456E7A5
Super 3	1C0232801456E7A5
Super 4	1C0225D41456E7A5
Super 5	1C0237281456E7A5
Super 6	1C02367C1456E7A5
Super 7	1C0239D01456E7A5
Super 8	1C0238241456E7A5
Rally 1	1C023A781456E7A5
Rally 2	1C023DCC1456E7A5
Rally 3	1C023C201456E7A5
Rally 4	1C023E741456E7A5
Rally 5	1C0241C81456E7A5
Rally 6	1C02401C1456E7A5
Rally 7	1C0242701456E7A5
Rally 8	1C0245C41456E7A5
maks kasy	1C0411241454DEAD 1C041120D26487A5

USTAWIENIA WYBRANYCH SAMOCHODÓW:

Pagan Zonda C12S

części: Fully Customizable Suspension., Sports Brakes, Brake Balance Controller, Muffler Racing, Racing Chip, NA Tuneup stage 3, Full Engine Balancing, Full Racing Transmition, Triple Plate Clutch, Racing Flywheel, Limited Slip/Full Customizable, opony Racing super soft (tył i przód), Lightweight Stage 1

Spring Rate (f)9.0 (r)6.0
Ride Height (f)56 (r)56
Shock Bound (f)7 (r)7
Shock Rebound (f)7 (r)7
Camber Angle (f)2.0 (r)1.0
Stabilizers level (f)5 (r)5

Brake Balance (f)10 (r)18

Gear Ratio podkręć do poziomu 40

Dodge Viper GTS

Spring Rate (f)14.5(r)15.8
Ride Height (f)84 (r)84
Shock Bound (f)18 (r)10
Shock Rebound (f)18 (r)18
Camber Angle (f)2.8 (r)1.0
Toe Angle (f)0.0 (r)-1.5
Stabilizers (f)5 (r)5

Brake Balance (f)11 (r)9

Limited-Slip Initial (f)0 (r)5
Limited-Slip Accel (f)0 (r)40
Limited-Slip Decel (f)0 (r)30

Gear Ratio:
1) 2.779
2) 1.806
3) 1.291
4) 0.978
5) 0.766
6) 0.637
7) -----
Final: 3.250

ASM: 12, TCS: 9

Suzuki Escudo Pikes Peak Version

Suspension
Spring Rate (f)13.6 (r)10.4
Ride Height (f)95 (r)95
Shock Bound (f)7 (r)7
Shock Rebound (f)7 (r)7
Camber Angle (f)2.8 (r)1.0
Toe Angle (f)0.8 (r)0.0
Stabilizers (f)4 (r)4

Brake Balance (f)9 (r)9

Limited-Slip Initial (f)11 (r)11
Limited-Slip Accel (f)36 (r)36
Limited-Slip Decel (f)16 (r)16

Gear Ratio:
1) 4.414
2) 3.038
3) 2.114
4) 1.474
5) 1.230
6) 1.010
7) -----
Final: 3.150

Downforce (f)0.71 (r)0.99
ASM: 10, TCS: 4, VCD: 10%

Tommy Kaira ZZII (Ferrarka)

Suspension
Spring Rate (f)16.8 (r)14.8
Ride Height (f)62 (r)62
Shock Bound (f)5 (r)7
Shock Rebound (f)8 (r)18
Camber Angle (f)2.0 (r)1.0
Toe Angle (f)0.0 (r)-0.5
Stabilizers (f)5 (r)5

Brake Balance (f)12 (r)12

Limited-Slip Initial (f)5 (r)5
Limited-Slip Accel (f)35 (r)35
Limited-Slip Decel (f)15 (r)15

Gear Ratio:
1) 3.677
2) 2.540
3) 1.777
4) 1.326
5) 1.039
6) 0.855
7) -----
Final: 3.366

Downforce: (f)0.84 (r)1.11
ASM: 10, TCS: 5, VCD: 30%

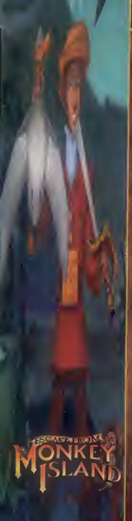
Audi TT 1.8T quattro

Spring Rate (f)11.6 (r)9.4
Ride Height (f)96 (r)96
Shock Bound (f)4 (r)6
Shock Rebound (f)6 (r)8
Camber Angle (f)2.0 (r)1.0
Toe Angle (f)0.8 (r)0.8
Stabilizers (f)5 (r)5

Brake Balance (f)9 (r)9

Limited-Slip Initial (f)15 (r)15
Limited-Slip Accel (f)27 (r)27
Limited-Slip Decel (f)28 (r)28
Gear Ratio:
1) 2.712
2) 1.894
3) 1.343
4) 1.012
5) 0.800
6) 0.664
7) -----
Final: 3.856

ASM: 10, TCS: 5, VCD: 45%



No tak, przygody najsłynniejszego głupka w dziejach piractwa [illegible] do łatwych i przyjemnych nie należą. Oto skrócony opis jego zmagań w ucieczce z Małpiej Wyspy – skrócony dlatego, iż nie sposób jest zamieścić wszystkich kombinacji zagadek oraz różnych dróg prowadzących do tego samego rozwiązania. No i Alan dał mi "solo" dwie strony. W każdym razie dwie rzeczy – ZAWSZE, powtarzam ZAWSZE rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi postaciami! Raz, że to właśnie w dialogach zawarte jest praktycznie całe [illegible] humoru, a dwa, że często wskutek braku gadki z którąś z postaci nie można nic dalej zrobić i często będziesz się "zacinał". Dla ułatwienia w nawiasach podaję angielskie nazewnictwo większości przedmiotów. (Shova)

PROLOGUE & ACT I:
THINGS TO DO ON MELEE ISLAND WHEN YOU'RE DEAD

Melee Island

"I'm Guybrush Threepwood, a mighty pirate!" Hmm, za i znowu mam kłopoty... Tak! Na [illegible] sytuacji, przewróciłem stare rozżarzonych węgli i podniosłem jeden z nich. Ruszyłem sam w stronę [illegible]. Po krótkim spacerku dotarłem do baru ("Scumm Bar"), gdzie zaczepiłem siedzącego pijaka i spojrzałem na kubek przy jego stoliku. Gościom grającym w rzutki wydałem się przygłupem, ale zrobiłem ich na grę, prosząc jednego z nich ("Short Player") o trafienie w mój balon. Bum! Teraz bez problemu zabrałem ze stolika pijaka prosto. Też obok siedział [illegible], z którym po krótkiej gadce wygrałem "zawody" na ręką (trzeba zapamiętać/zapisać poprawną odpowiedź na każde z pytań, bo tych jest całe mnóstwo – [illegible]). [illegible] z głowy. Wyszedłem z baru, po drodze natknąłem się na Carlę i Otisa. Po wyczerpującej rozmowie skierowałem się do portu, skąd zabrałem nie na kształt gumowej dętki ("Popped Inner Tube") i zagadałem kobietę ("Lady Of Leisure") o wynajem łodzi. No [illegible] nic z tego – udałem się pod gmach urzędu gubernatora ("Mansion"). Niedaleko był [illegible], na który założyłem dętkę. Wróciłem do gości przy katapulcie i zaproponowałem im prace. Kiedy zaczęli ją wcielać, szybko zmieniłem ustawienia katapulty. Po chwili miałem ją z głowy. Wreszcie mogłem wejść do rezydencji, skąd zabrałem potrzebny dokument, [illegible] się na szafie z porcelaną. Dałem go podpisać mojej kochanej Elaine, po czym poprosiłem ją o pomoc w sprawie wynajmu statku. Dostałem, co chciałem ("Gubernatorial Symbol"), więc wróciłem do Carli i Otisa, co by dać im dokument uzyskany przed chwilą w rezydencji. Załoga się powiększa! Wróciłem do portu, kobiecie wręczyłem "Gubernatorial Symbol" i dostałem statek. O jeju! RÓŻOWY STATECEK!

Lucre Island

Po dotarciu na wyspę Lucre skierowałem swe kroki do biura ("Law office"). Na miejscu pogadałem z [illegible] prawniczym ([illegible]) – dał mi jakiś list. Przeczytałem i poszedłem do banku, gdzie zagadałem kasjerkę. Zapytałem o depozyty, a po chwili gość obok otworzył mi skrytkę, wyjmując z niej skrzynię. Nagle zjawił się gość w masce (gość? To ja!) i... zabrał mi skrzynię! No nic, zabrałem miecz ("Old Sword"), trzy gąbki ("Sea Sponges": małą, średnią, dużą) i chusteczkę ("Handkerchief"). W otwartej skrytce były jeszcze pozytywka ("Music Box") i butelka grogu. Przy drzwiach uderzyłem mieczem o kawałek metalu ("Bottom Hinge"), łamiąc go tym sposobem. W drzwiach pojawiła się szczelina ("Crack"), na której użyłem złamanego miecza. W szczelinę wsunąłem małą gąbkę. Następnie wszystko polałem grogiem, po czym wsadziłem średnią gąbkę. Znów polałem wszystko grogiem i wepchałem gąbkę dużą (uff, ostatnia!). Jeszcze jeden raz polałem to grogiem i... Więzienie to niezbyt ulubione miejsce, więc zabrałem stamtąd szybko puszkę z tłuszczem kurczaka ("Tin Of Chicken Grease") i wyszedłem na zewnątrz. Skierowałem się w prawo, do sklepu z perfumami ("Scents And Sensibilities"), zabrałem kosmetyk o nazwie Cologne. Obok był stos zużytych sprayów, więc wziąłem również jeden z nich. Następnie odwiedziłem sklep z laskami – niestety tylko drewnianymi :) ("House Of Sticks"). Po chwili wpadł jeden z klientów. Kiedy wyszedł, zabrałem z podłogi drewienko ("Wood Shaving") i pobiegłem do sklepu z przynętami ("Bait Shoppe"). Na miejscu wziąłem darmową przynętę ("Free Bait") i porozmawiałem ze sprzedawcą, który wiedział sporo o złodzieju z banku. Wyszedłem na zewnątrz i zabrałem kaczkę chodzącą nieopodal. W sklepie z protezami ("Palace Of Prosthetics") pogadałem ze sprzedawcą. Dave to sympatyczny koleś, ale był przeziębiony i po pokazaniu mu chusteczki, nie był w stanie rozpoznać jej zapachu. Cóż, musiałem wzmocnić zapach. Poszedłem pod fontannę, wyjąłem pusty pojemnik ("Spritzer") i napełniłem go wodą. Szybko połączyłem ów napełniony pojemnik z drewienkiem ("Wood Shaving"), zyskując w ten sposób miksturę "Home-made Perfume". Wróciłem do sklepu z przynętami i użyłem jej w [illegible]. Później postanowiłem opuścić miasto i skierowałem swe kroki pod rezydencję [illegible]. Zabrałem kwiatek i połączyłem go z wcześniej stworzoną miksturą ("Home-made Perfume"). Poszedłem na bagna (Mysts O' Tyme Marsh) gdzie użyłem w strumyku ("Puddle") swoich perfum. Zadowolony z obrotu sprawy wróciłem do sklepu z protezami i spryskałem Dave'a swymi perfumami. Podał mi listę, zaczął i narzekał (uwaga! Za każdym razem są one inne!). Uruchomiłem maszynę a la jednoręki bandyta (co by dowiedzieć się, jaki jest odcisk złodzieja z banku) i pojawiły się trzy rysunki symboli (w sumie jest ich pięć różnych). Musiałem połączyć dany rysunek z otrzymanym od Dave'a nazwiskiem. Kombinacje są następujące:

A-D	Królik
E-H	Drzewo
I-M	Dynia
N-S	Małpa
T-Z	Banan

Przykładowo: kiedy dostałem nazwisko Toby E. Constance, wyglądało to tak: imię Toby, zatem pierwsza litera to "T". "T" przyporządkowane jest do banana, zatem taki rysunek ustawiłem jako pierwszy od lewej. Dalej "E", czyli drzewo i następnie "C", czyli rysunek królika. Nacisnąłem guzik obok maszyny i dostałem kartkę ze wskazówkami, dzięki którym mogłem odnaleźć złodzieja. Poprosiłem Pete'a. Zapytałem jeszcze Dave'a o protezę ręki ("Prosthetic Hand") i użyłem na nim pozytywki ("Music Box"). Zagrała muzyka i Dave zasnął; w tym momencie szybko, BARDZO szybko podbiegłem do beczki z protezami obok drzwi. Najpierw przyglądałem się owej beczce, po czym miałem do wyboru zabrać protezę nogi lub ręki. Wziąłem tę drugą. Na zewnątrz [illegible]. Pogadałem z nimi chwilę i dowiedziałem się nie o [illegible] jednego z nich, [illegible] "Przyjaciółką" się z nią, co niezbyt go ucieszyło i zaczął rzucać figurami. W odpowiednim momencie zabrałem zegar. Wróciłem na bagna (Mysts O' Tyme...) i użyłem zegara na trawie. Teraz zegar pokazywał mi czas. W zależności od godziny, musiałem przyjąć kierunek, w którym płynąć. Na [illegible], którą wygląda maszyna w sklepie Dave'a, miałem wskazówki – np. jeśli zegar wskazywał 12:35, wskazówka informowała o kierunku (12:35 N). Tym sposobem dopłynąłem po pewnym czasie do bramy. Spotkałem tu sobie samego z przyszłości (hehe!). Zaczął do mnie mówić, po chwili mogłem zadać mu jedno z trzech pytań. Zapamiętałem odpowiedź (to ważne!) a następnie kolejność, w jakiej [illegible] przedmioty. Po tym wszystkim zagadałem jeszcze raz sobie z [illegible], dzięki czemu dostałem rzecz. Otworzyłem bramę i przepłynąłem, by ponownie teraz zerknąć na zegar. Raz jeszcze korzystając ze wskazówek z kartki (ten sam schemat) dopłynąłem do tej [illegible] bramy, ale że po drugiej stronie. Teraz musiałem zadać wszystko to, co wcześniej się zdarzyło (deja vu!), DOKŁADNIE w tej [illegible] kolejności, udzielając dokładnie tych samych odpowiedzi na pytania.

Przepłynąłem przez bramę i po niej [illegible] korzystając ze wskazówek z kartki i zegara trafiłem do kryjówki Pete'a. Podsłuchałem jego rozmowę z Ozzy'm, po czym użyłem puszki tłuszczu z kurczaka na powiedzmy masce leżącej na ziemi przed drzwiami. Użyłem nie kaczki (na okno), dzięki czemu Pete wybiegł z domu i wpadł w pułapkę. Zatem w [illegible], inspektor Coward potrzebował dowodów na to, że to właśnie Pete jest odpowiedzialny za napad na bank. Udałem się więc w pobliże banku i odnalazłem obok niego wóz ("Manhole"). Raz jeszcze użyłem (tym razem na włazie) złamanego miecza i zabrałem kratę. Zarzuciłem do odsłoniętej tym sposobem dziury i raz jeszcze odwiedziłem sklep z protezami. Pogadałem z Dave'm i dałem się wciągnąć w kolejną zagadkę. Zaczął mi opowiadać pewną historię, w jej trakcie musiałem podać trzykrotnie odpowiednią linię. Odpowiednią, tzn. tą przeczytaną na kratce, którą nieco wcześniej zabrałem. Dzięki temu Dave dał mi kawałek skóry ("Fake Skin"). Skóry użyłem na odsłoniętej wcześniej dziurze obok [illegible] czym wskoczyłem na nią. Hoh, ze ze lot! Będąc w środku, po prawej stronie od drabiny odnalazłem przycisk. Po wciśnięciu zapadły się tobołki w pokoju. Wszedłem po drabinie do góry i zerknąłem na duży dach oraz na ścianie. Zabrałem rzecz (o rzecznej protezę) [illegible], jak się okazało, później okazuje, do Pete'a. Po chwili do pokoju wszedł inspektor Canard i zabrał go jako dowód w śledztwie. Zacząłem się zastanawiać, co porabia Elaine, a następnie zabrałem pudełko ("Tupperware") z biurka i wrzuciłem do niego przynętę ("Bait"). Wyszedłem z pokoju, odwiedziłem znów sklep z przynętami, gdzie użyłem protezy ręki ("Wooden Prosthetic Hand") na cyrku termitów. Poszedłem do domu Ozzy'ego ("Ozzy's House" dawne "Fondoardning Mansion") i popsikałem sprayem ("Cologne") wypchanego krokodyla. Ozzy, wkurzony, złamał ze złości laskę. Wyszedłem z domu i udałem się do sklepu z drewnianymi fantami. Leżała tam nowa laska dla Ozzy'ego, na którą użyłem protezy ręki z termitami. Do sklepu wszedł Ozzy i zabrał laskę. Wróciłem do jego domu i opowiedziałem mu, że mam o fortunie w banku. Poszedł coś sprawdzić, ja za nim. Dotarłem do małej wyspy, gdzie za drzewami znalazłem ukryte przejście. Zszedłem na dół i nacisnąłem guzik. No i zęby z banku się zmieniły! Wyszedłem z powrotem na górę i zanurkowałem w głębokiej wodzie ("Dive To Deep Water"). Pod wodą otworzyłem pudełko z przynętą — do pojemnika wpadła od tonącego rybka (oryginalne "interior"!). Przeszedłem przez widoczne teraz przejście i znalazłem skrzynkę oraz pieniądze zrabowane przez Pete'a z banku. Zabrałem wszystko, po czym ze skrzynki wypadła śruba z protezy oka. I ją zabrałem. Wyszedłem z wody i pobiegłem czym prędzej do więzienia. Inspektorowi wręczyłem zrabowane pieniądze i oną śrubę. Ta sprawiła je z protezy oka i dowód winy Pete'a był przesądzony. No, nareszcie byłem oczyszczony z zarzutów! Niestety, Pete zdołał "zadymić" i uciekł...

ACT II: ENTER THE MANATEE

Melee Island(TM)

Pogawędziłem chwilę z Elaine, po czym odszukałem starą znajomą — Voodoo Lady. Co by się zgadzało, w jej domku rozejrzałem po kolei trzy palce na dłoni leżącej na podłodze. W czasie rozmowy wręczyłem jej skrzynkę, a kobieta wyczarowała mi z niej kolczyki, naszyjnik i pióro. Wyszedłem z miasta i skierowałem się do domu Meathooka. Kolejne rozmowy. W ich trakcie przemknął wiadro, w którym znajdował się pędzel ("Paintbrush") — zabrałem go. Pobiegłem do portu i podszedłem do automatu z grogiem. W miejscu na zwrot monet ("Return Slot") znalazłem jednego [illegible]. Wrzuciłem go do maszyny, ale bez rezultatu. Kopnąłem w automat, później poprawiłem ręką i potrząsnąłem go. Ponarzekałem jeszcze trochę na automat i... wypadło całe mnóstwo pieniędzy. Zabrałem jedną i skierowałem swe kroki do baru ("Lua Bar", dawny "Scumm Bar"). Usiadłem na taborecie i zawołałem kelnerkę, żeby zamówić coś na ząb ("Flaming Southfish"). Zaraz po zamówieniu (patrz wcześniej!) w rynnie przepłynął płonący stateczek. Kiedy zniknął za barmanem (nie było go widać), po mojej prawej stronie SZYBKO wcisnąłem w mechanizm (wprawiający w ruch stateczki w rynnie) pędzel, blokując go tym samym. Po poprawnym wykonaniu, płonący stateczek zatrzymał się pod obrazem na ścianie. Z kuchni wyszedł szef, by sprawdzić co jest grane — szybko do swej kuchni się przedostałem. Wlałem do generatora pary ("Steam Generator") grog. Narobiłem trochę bydła, ale dzięki temu zyskałem obraz. Raz jeszcze udałem się do portu i podszedłem pod swoją fantastyczną (RÓŻOWĄ! Ratunku!) łódź. Figurze na dziobie statku założyłem kolczyki, dzięki czemu ożyła. Nałożyłem jej naszyjnik oraz pióro i wręczyłem obraz. Figura nakreśliła na obrazie mapę, z zaznaczoną nową wyspą Jambalaya Island. Po chwili zgodziła się Elaine, odebrała na symbol gubernatora i pozostało już tylko ruszyć w morze.

Jambalaya Island(TM)

Po wylądowaniu na wyspie udałem się pod kawiarnię po prawej ("Starbuccaneer's Coffee"). Przed wejściem zerknąłem przez okno na filiżankę do kawy i wszedłem do środka. Zabrałem filiżankę, podszedłem do lady i poprosiłem gościa o jej napełnienie. Na końcu lady były złożone ciastka, spytałem więc jakie. Błąd! Część ciasta okazała się [illegible] nie podobała! Wyplułem resztki, po czym je schowałem (na co?!). W kawiarni była jeszcze jakaś kobieta — podszedłem do niej i zwinąłem jej z torby kubek z logo kawiarni. Następnie udałem się do Micro-Groggery, gdzie pogadałem ze sprzedawcą. Dał mi darmowego grogu, swój facet! Pomyślałem jednak, że dosyć szukać się po tym "wielkim" mieście, odszukałem więc starego druha, Stana. Obok niego, na stole, leżała złożona broszurka ("Pamphlet"). Na murku była jeszcze butelka kleju. Po tych zabiegach wypiłem kawę i rozpocząłem gadkę ze Stanem. Po "krótkiej" rozmowie dał mi kupon do knajpy Planet Threepwood. Udałem się tam, podszedłem do kelnerki i zamówiłem coś do jedzenia i picia; zapłaciłem kuponem od Stana. Obok mnie przysiadł po chwili jakiś pirat ("Jolly Pirate") — poprosiłem go, by narysował moją karykaturę z kubkiem w dłoni (dostałem go wcześniej od kelnerki). Otrzymaną od gościa karykaturę polałem klejem, a następnie okleiłem nią kubek wykradziony z torby kobiecie z kawiarni. Tak stworzony kubek podmieniłem z kubkiem leżącym na stole. W drodze do portu, skierowałem się jeszcze pod statuę, gdzie usłyszałem interesującą rozmowę z piratem turystą. W samym porcie dostrzegłem [illegible] obok mojego statku (czy mówiłem już, że był RÓŻOWY?!) łodzią. Wsiadłem weń i popłynąłem do wyspy Knuttin. Po drodze natknąłem się na jakiś galeon — jego kapitan po chwili pozwolił mi płynąć dalej. Skierowałem swe kroki do szkoły (hmmm...), gdzie odbyłem krótki kurs re-edukacyjny. Jego zakończenie obejmował egzamin, składający się z trzech pytań; odpowiedziałem w możliwie najgłupszy dobitny sposób (metoda prób i błędów innej rady nie ma), tak by w końcu mnie wywalili, dając jednocześnie "czapkę szkolnego osła". Cóż za zaszczyt! Na zewnątrz uruchomiłem alarm przeciwpożarowy i w momencie gdy stara uciekła — wskoczyłem do klasy. Ze skrzyni przy wejściu zabrałem gwizdek ("Whistle"). Poszedłem do teatrzyku z pacynkami, porozmawiałem z nimi, po czym zagadałem o kilku sprawach właściciela. Pokazałem mu obraz Meathooka i gość uciekł, zostawiając pacynkę, którą zabrałem. Na plaży spotkałem parę piratów. Kobieta szybko uciekła, gdyż admirał Cauda wystrzelił z armaty: robił tak zawsze, kiedy widział na raz trzech lub więcej piratów (spytaj jak to sprawdzić). Pogadałem z piratem, który został — na jego ramionach siedziały dwie papugi. Jak sam powiedział: jedna z nich zawsze kłamie, druga mówi prawdę. Kłopot w tym, że nie wiedział, która to która. Poczęstowałem jedną z papug grogiem i zapytałem drugą (nie pijaną) o coś prostego (np. ile to jest 2+2). Dzięki temu dowiedziałem się, która z nich mówi prawdę. I to jej właśnie zapytałem, pod którym z kamieni na środku plaży znajdę brązowy kapelusz ("Bronze Hat"). Zaprowadziło mnie do tego kamienia i użyłem na nim pacynek. Caudzie zdawało się, że znów widzi trzech piratów i... wystrzelił! Kapelusz zdobyty. Wróciłem łodzią na wyspę Jambalaya i udałem się do Toll Rock. Pogadałem ze skaczącym Marco, po czym wypiłem pozostałości po wypitym cieście do słoika leżącego na stole ("Bucket and Denim"). Wyzwałem Marco na pojedynek. Ale bez certyfikatu, pupa zbita! Co by go uzyskać, poszedłem do sędziów i po chwili miałem porządny dokument. Raz jeszcze wyzwałem Marco — sędzia podał mu kombinację do wykonania. Gość skoczył, ja musiałem zrobić to samo. Ubrałem czapkę szkolnego osła i również skoczyłem, naśladując ruchy Marco (trzymaj się podanej przez sędziów kombinacji!). Oznaczenie:

Spinning Swordsman	prawo
Alpine Monkey	lewo
Rum Barrel	dół
Redhead	góra

Zawołałem swego. Ja jeden z sędziów wali w pręto (gro-bus!) i oszukuje, dając mi zawsze niskie noty. Zagadałem go i wiedziałem już, że Ozzy przekupił gościa, tak by zawsze wygrywał Marco. Zerknąłem na brązowy [illegible] ze stołu gdzie stał Stan. Pokazałem brodawkę grubemu, gość się wystraszył i wyzwałem kolejny raz Marco na pojedynek. Po poprawnym wykonaniu kombinacji, musiałem skoczyć raz jeszcze — tym razem pierwszy. Po tym zabiegu Marco pomarańczowy się obiał [illegible] miał problem z "plaskaczem" [illegible]. Zapadł skok, a ja zgarnąłem puchar. Whoo-hoo!

ACT III: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND(TM)

Ocknąłem się na plaży i przeczytałem (później zabrałem) kartkę wiszącą na pobliskiej palmie. Po krótkiej wędrówce tutejszej natknąłem się na Hermana, ale miał zanik pamięci i dlatego nie był w stanie mi pomóc. Zabrałem tylko kokosa leżącego obok ogrodu i udałem się do karczmy. Przy kaktusie leżało urządzenie do zbierania bananów ("Banana Picker"). Wróciłem na plażę gdzie wyrzucało mnie morze i korzystając z niego zabrałem z palmy banany. Jednego dałem małpce Timmy — odtąd miałem nowego towarzysza. Pobiegłem do banianu i wszedłem do kapliczki (po drodze, kiedy Timmy się zatrzymywał, rzucałem mu kolejne banany). Dotarłem do stalowych drzwi, otworzyłem ich dolną część ("Vent") i wrzuciłem tam banana. Timmy wszedł do środka, ja zamknąłem klapkę. Użyłem banana na drzwiach (portalu) i drzwi stanęły otworem. Wszedłem do środka, zabrałem na pewnej urządzenie do zbierania bananów — trzepaczkę ("Wood Whipper") i wyszedłem z kapliczki. W "Vista Point" odkryłem trzy kamyki. Podniosłem kamień i wrzuciłem w ten po prawej. Podniosłem drugi kamyk — a kiedy ten spadający dotknął gałęzi, NATYCHMIAST rzuciłem drugi kamyk w kanał środkowy. Analogicznie zrobiłem z trzecim (kanał lewy). Kiedy dotknął gałęzi, szybko rzuciłem jeszcze jeden kamyk ponownie w lewy kanał. Kamyk wleciał do lawy. Poszedłem do katedry ("Cathedral"), w środku zerknąłem na każdą czachę i wyjąłem z jej oczu (urządzeniem do zbierania bananów) złote tarcze. Pogadałem z kapłanem, po czym udałem się łodzią do miejsca, gdzie Timmy [illegible] butelkę z olejkiem. Przeglądając obok rzeczy, zgarnąłem je [illegible] od bananów. Wygrałem do zatoczki, wyszedłem [illegible] (obrócił się pozostał lewy). Obszerzałem pobrzeg i kilka chwil później powiedziałem go kapeluszem. W Monkey Town spotkałem małpę JoJo, która zaczęła mego podnieść walki. Zerknąłem na małpią grupę na akordeonie, dałem jej obie tarcze i uśpiłem ostrożnie. Wróciłem do Hermana i zdzieliłem go w łeb kokosem, pełną butelkę z [illegible] na końcu akordeonu. Po krótkiej rozmowie zacząłem począć. Biegnąc po drodze, rozpocząłem małpowe pojedynki z małpami (radzę zapamiętać wszystkie kombinacje, za każdym razem są inne — jedyny sposób to ich się nauczyć), a po kilkudziesięciu przegranych walkach wiedziałem już mniej więcej jak walczyć i zacząłem poszczególne starcia. Sekwencja na padzie:

"Trójkąt"	ACK!
"Kwadrat"	CHEE!
"Kółko"	OOP!
"X"	EEK!

Po pokonaniu wszystkich małpiszonów podwiozłem zbudował JoJo (zdobytym kapeluszem "Bronze Hat"). We wschodniej części wyspy była potężna małpia głowa — użyłem na głowie kapelusza, a na oczach urządzenia do bananów. Wlazłem do środka i do złota po lewej stronie pokoju wszedłem "Gubernatorial Seal".

ACT III+ GUYBRUSH KICKS UNUSUALLY LARGE BUTT

Byłem w mechanicznej małpie. Po prawej stronie znalazłem olbrzymią dźwignię, której użyłem na maszynie. Podkasałem na dole i po kilku chwilach znalazłem się na szczycie dużej wieży, gdzie walczyłem w przekąskach. Pozostała mi końcowa walka — metodą prób i błędów (powtarzaj ruchy kolejnego wymysłu LeChucka; dobry sposób to trzy ruchy i późniejsza walka w kość) w końcu zwyciężyłem po raz kolejny. [illegible] ;-)

Pila

CHRONO TRIGGER

Witam w drugiej części opisu sympatycznej gry. Aby nie marnować miejsca, przechodzę od razu do rzeczy.

SUBQUESTY

Po uratowaniu Crono drużyna przenosi się do End of Time, gdzie od Gaspara dowiaduje się o siedmiu subquestach, które starzec opisuje krótkimi komentarzami. O niektórych z nich możemy się dowiedzieć nieco więcej, jeśli porozmawiamy z poszczególnymi postaciami (np. z Magusem o "Porachunkach z Ozziem"). A oto czekające nas zadania.

FIONA I JEJ LAS

"In the Middle Ages, a woman's sheer determination brings a forest back to life."
Wszystko zaczyna się w roku 12 000 BC, przed upadkiem królestwa Zeal. W Zeal Palace można znaleźć panią babcię, która dostała "mysterious sapling" i pyta się nas o zdanie. Gdy odpowiemy "Yes", a następnie "Sacredly plant it" w roku 600 AD na pustyni południowego kontynentu pojawi się czarny, wirujący krąg, który prowadzi do pustynnej pieczary. Przed wejściem do niej warto zaopatrzyć się w niezbędny sprzęt. Fiona sama dobrze odpowiedzi dobiera z przyciągniętą jedną z [illegible] posługującą się magią wody (Marle, Frog). Wchodzimy do jaskini w pierwszej z nich walczymy z [illegible] w dół, gdy wrzucamy kogo trzeba, to nie powinny być trudne. Kolejną pieczarę zamieszkuje boss. Retinite, którego wysokie [illegible] z jego, wyłączenie w niektórych miejscach spod piachu. Przeciwnik jest wrażliwy na wodę, z [illegible], ale fizycznie uszkodzić go można, potraktowawszy go wcześniej czarem opartym na wodzie (obniża mu obronę). Postacie należy trzymać na wysokich limitach HP, gdyż atak przeciwnika zadaje dużo obrażeń. Za środkowej części bossa można wyciągnąć (Charm) Speed Tab, zaś jeśli dotrzemy o kolejność [illegible] to warto rozpocząć od góry (rozwalenie środkowej części powoduje zwiększenie częstotliwości ataków). Po zwycięstwie opuszczamy dzielnicę, skrzynki i wracamy do Fiony i Villa włączając do drużyny Robo. Pozwalamy z każdym zostawionym naszego robota i przenosimy się do 1000 AD. Niespodzianka: zamiast pustyni mamy gęsty las z budowlą pośrodku. W jej wnętrzu od jednej z zakonnic możemy kupić znakomite wyposażenie (Vigil Hat przede wszystkim), zaś w północnej części znajdziemy śpiącego Robo. Po chwili przenosimy się na lewą połowę, gdzie po chwili rozmawiamy przy ognisku [illegible] kontrolę nad Lucca. Po prawej jest przejście na następną połowę, [illegible] Gate, które prowadzi do domu Lucca (z czasu jej dzieciństwa). Przeczytawszy notatkę schodzimy po schodach po lewej, a następnie w dół do głównego pokoju, gdy odzyskujemy kontrolę nad postacią, szybko podbiegamy do świecącego punktu na ścianie i po komunikacie wciskamy w następującej kolejności: L1 "Kółko" R1 "Kółko" (wyraz LARA, gdzie "Kółko" robi za A). W ten sposób ratujemy matkę Lucca przed utratą nóg (zamiast to kosmetycznym zmianom w zakończeniu). Po powrocie do pokoju czytamy kolejną notatkę, przez portal wracamy do lasu i zagadujemy Robo, który wręcza nam element Green Dream.

PORACHUNKI Z OZZIEM

"A fugitive in the Middle Ages, Ozzie maintains an evil hideout..."
Ozzie's Fort leży na wschód od pałacu Magusa (na mapie przy Medina Village) i dostać się tam można jedynie z pomocą Epocha. Warto wziąć ze sobą Magusa (jeśli go mamy), co zaowocuje kilkoma humorystycznymi gadkami. W środku szybko szyby w pierwszym pomieszczeniu walka z Flea Plus (prosta), w drugim zabawna scenka, w trzecim walka z Super Slash (też prosta), w czwartym ignorujemy skrzynkę ze skarbem (kolejna scenka), możemy też zdobyć ekwipunek dla Magusa schodząc w dół skrzynią przejściem po prawej i w końcu w piątym stajemy do starcia z całą trójką komediantów. Tym razem łatwo nie jest - każdy atak powoduje kontrę (w Ozzie'go jest to Delta Storm, a w pozostałych silny atak na jednego), wystarczy jednak szybko usunąć Slasha lub Flea, a kontratak osłabnie i będzie można już na spokojnie zająć się pozostałą dwójką (warto też wyposażyć się wcześniej w pancerze chroniące przed ogniem). Ukraść (Charm) zaś możemy: Great Ozzie - Ozzie Pants, Flea Plus - Flea Vest, Super Slash - Slasher 2. Po walce przechodzimy do pomieszczenia powyżej, gdzie przystępujemy do walki z Ozziem (uderzamy w dźwignię, spadamy na dół i wracamy do gardła), który lunatycznie[illegible] poprzednio.

OJCZYZNA ROBO

"There's a task to be done in the Future, where machinery originated."
Zabieramy ze sobą Robo, wskakujemy do Epocha i przenosimy się do 2300 AD, lądując na samotnej wyspie w południowo-wschodniej części mapy. We wnętrzu tamtejszej budowli Robo otwiera drzwi z panelu i jednocześnie czeka nas 5 walk z takimi robotami. Na miejscu po lewej znajdują się dwa prowadzące w górę korytarze: drugi jest na razie niedostępny (pilnujący robot), wcześniejszy zaś prowadzi do grupy robotów, z których po chwili odłączamy się pobieramy ładunku (elektrycznego) w pobliskiej ENERGY PODzie, razem na dół i otwiera drzwi (tam skrzynki ze skarbami). Wracamy do robotów i rozwalamy je czytamy informację z pobliskiej konsoli. Teraz kierujemy się dalej w górę (po lewej), gdzie za działkami natrafiamy na trzy przełączniki w których kombinacja (włączony/wyłączony) otwiera pobliskie POD. Teraz "energizujemy" Robo w PODzie obok konsoli i przebiegamy z ładunkiem do razem otwartego, na razie otwartymi drzwiami stajemy się posiadaczami pierwszej figurki. Wracamy do wyjścia i kierujemy się w prawo - pobliskie drzwi prowadzą do windy, warto jednak wcześniej pobiec w górę pasa transmisyjnego, aby odkryć przejście powyżej. Teraz korzystamy ze wspomnianej windy i docieramy na nowy poziom, drugi korytarz dołem prowadzi przed zamknięte wrota, przy których znajdują się miejsca na dwie figurki, a gdy znajdziemy drugą na ukryty chodnik, doprowadzi nas on do fabryki, gdzie kupujemy tamtejszą pewną sumkę. Wracamy do windy i kierujemy się przejściem biegnącym w górę za drzwiami po lewej, prowadzi ono do kolejnej windy. Teraz na lewo, przejściem w lewo docieramy do przełącznika pasa transmisyjnego, a kierując się w dół znajdujemy wyłącznik blokujących drogę laserów. Otwieramy pobliską POD, wracamy przed główną komnatę, zabieramy ładunek i sprintem biegniemy z powrotem. Drzwi stoją otworem, a w nim znajdujemy robota strażnicznego. Ten zaczyna podążać za nami, a my kierujemy się skrajnie na lewo do poprzednio spotkanego strażnika. Podszedłszy na odpowiednią odległość oba roboty wyrzucają się ze sobą, a my możemy zabrać drugą figurkę. Teraz kierujemy się przed zamkniętą bramę na drugim poziomie, po drodze natrafiamy na robota Atropos, z którą Robo musi stoczyć pojedynek sam na sam (warto wyposażyć go w pancerz chroniący przed Shadow). Po starciu Robo otrzymuje bonus w postaci 10 punktów do Mg Def i 3 do Speed, a my kładziemy figurki na obu podestach i wchodzimy do centrum dowodzenia. Tam czeka nas starcie z Mother Brain. Przeciwnikiem towarzyszą trzy monitory, które odnawiają nam HP co turę o 1000 każdy, jeśli jednak je zniszczymy, to zacznie się on/ona samodzielnie, co turę zwiększając swoje parametry. Możemy postąpić dwojako - albo zniszczyć owe monitory i używając najsilniejszych technik szybko zdjąć główny cel, możemy też zostawić jeden z nich "przy życiu" i systematycznie pakować co turę powyżej 1800 damage. Warto również zabezpieczyć się przed zmianami statusu (zwłaszcza Chaos), a od Mother Brain można wyciągnąć (Charm) Blue Mail. Po walce drużyna automatycznie wydostaje się na zewnątrz, a lokacja staje się niedostępna.

SUNSTONE

"And there's a very special stone that can shine its light on each generation, from the distant past to the far future..."
Na początek przenosimy się do 2300 AD i lądujemy Epochem na wyspie w południowo-zachodniej części mapy (Sun Palace). Przed wejściem do środka gdzie wyposażamy walczących we wszelkie wartościowe chroniący przed ogniem, a we wnętrzu przystępujemy do niełatwego starcia - czeka nas do czynienia z jednym dużym Orbem (Son of Sun), otoczonym przez wianuszek płomieni. Szkopuł w tym, że przeciwnika można uszkodzić tylko i wyłącznie poprzez bezpośrednie (nie ukazywane) trafienie jednego (odpowiedniego) z owych ogników, a żeby było trudniej, co parę chwil zaczynają one wirować, tak że na nowo trzeba szukać tego właściwego. Walka jest długa, lecz z odpowiednią ochroną nie powinna stanowić problemu. Po zwycięstwie ruszamy za Orbem i stajemy się posiadaczami Moon Stone. Kolejny przystanek - 65 000 000 BC. Tutaj odszukujemy Sun Keep - górę na środku samotnej wyspy - i tam w kolumnie światła zostawiamy kamyk. Wracamy do Epocha i przenosimy się do 1000 AD. Moon Stone zniknął, lecz odnaleźć go można w Elder's House w Porre Village. Aby przekonać właściciela do jego oddania, w pobliskim Snail Stop zakupujemy (za 9900 G!) Jerky, z którym przenosimy się 400 lat wstecz, aby za darmo oddać go kobiecie w Mayor's Manor. Po powrocie gospodarz okazuje się niezwykle szczodry i za darmo oddaje nam kamień, który ponownie zanosimy do Sun Keep. Po przeniesieniu się do Future, Sun Stone jest już gotowy. Jego moc wykorzystuje Lucca i jej ojciec - powstaje Wonder Shot (gun dla Lucca) i oraz Sun Shades (okulary zwiększające obrażenia). Jeśli odwiedzimy wcześniej Rainbow Shell (patrz quest "Toma..."), to odwiedzamy w zamku Melchiora, który wykonuje dla nas Prism Specs (lepsza wersja Sun Shades) oraz Rainbow (najlepszy miecz dla Crono).

POŻEGNANIE Z CYRUSEM

"There's the ghost of a lofty knight slain by Magus in the Middle Ages, who haunts the present..."
Mając Epocha możemy odwiedzić niedostępną dotychczas wioskę Choras na północno-wschodnim kontynencie (600 i 1000 AD). Natrafiamy tam na budowlę o nazwie Northern Ruins, która w 1000 AD nawiedzana jest przez ducha Cyrusa - stoi po lewej od wejścia i nie do się go zabić. Przenosimy się teraz do Middle Ages i w Cafe (mały czas to nazwa wiatrka) zagadujemy gościa pijącego piwo. Teraz wracamy do Present i w Choras tam zagadujemy podobnego jegomościa. Po wyjściu z gospody odwiedzamy pobliską Residence - gdy zaczepiamy kobietę przy kuchni, to przyznaje nam Tools. Wracamy do Cafe w 600 AD - gość jest very happy, bo dostał od nas narzędzia, więc odwiedzamy go w Residence, skąd razem wyrusza do ruin ekipa naprawcza. Dołączamy do niej o ile tylko się, że możemy wspólnie zlikwidować stwory z poszczególnych pomieszczeń, a następnie wrócić do Residence i za 2000 G wynająć swych gości. Po "do-pastwy - [illegible]" i zobaczeniu dwóch docieramy do pomieszczenia z nagrobkiem, włączamy też w skład Froga. Tutaj odgrywa się scenka z duchem Cyrusa, wynikiem której jest ulepszenie miecza Masamune. Pozbierawszy skarby z obu epok ostatnich upuszczamy ruiny, czy też raczej Hero's Grave, bo nazwa ulegnie zmianie.

TOMA, RAINBOW I KŁOPOTY NA ZAMKU

"There's an object in the Middle Ages that sparkles like a rainbow..."
Quest ten rozpoczynamy jeszcze podczas drugich odwiedzin Middle Ages. Chodzi to o Tomę - gościa spotykamy kolejno w Truce Inn, Elder's House (Dorino Village - tam dostaje zlecenie na zdobycie Rainbow Shell), Dorino Inn, Cafe (Porre Village) i po uzyskaniu kolejnego Epocha w Cafe w Choras Village - tam dostajemy od niego Toma's Pop. Przedmiot ten wykorzystujemy odwiedzając nagrobek Tomy, który znajduje się na zachodnim cyplu kontynentu z wioską Choras w 1000 AD. Pojawia się duch Tomy, który informuje nas o położeniu Giant's Claw - na pobliskiej wyspie w 600 AD. Nas

pobiek się tam wybrać samy warto rozważyć drugą część tego questu. Włączywszy do drużyny Marle odwiedzamy Guardia Castle (1000 AD), gdzie spotykamy Chancellora. Po rozmowie z nim idziemy do króla, w którym Marle popada w konflikt rodzinny. Monarchę znajdziemy później w jego pokoju, a gdy podsłuchamy mowy Chancellora – biegniemy i pokonujemy Królową Jerky, konflikt po kolei zostaje przerwany. Teraz musimy już wrócić do Giant's Claw. Wejście góry to nic innego, jak pogrzebana fortuna Tyrano Lair – spotykamy tam zresztą podobne, choć znacznie silniejsze stworki (z Fossil Ape można "z-Charm-ować" Mega Elixir). Droga jest następująca – w pomieszczeniu na dole idziemy w prawo, i drugą dalej w prawo – tam połóż z trzema przyciskami. Ruszamy w lewy, to otwiera zapadnię – wskakujemy z własnej woli. Dalej drabiną w dół i na lewo – docieramy do dwóch wejść-pułapek, z których korzystamy z lewej. Na kolejnym skrzyżowaniu wybieramy przejście po prawej, a w kolejnym pokoju otwieramy kulko-podobną skrzynkę i spadamy w dół. Idziemy się na prawo i w dół – docieramy do sali z dziurą w ścianie, która prowadzi do bossa Rust Tyrano. Wyposażywszy się w zbroje chroniące przed ogniem przystępujemy do walki (przechodząc obok potwora), a po zwycięstwie docieramy do Rainbow Shell. Marle przemawia się do ojca, gdzie para królewska okazuje zaangażowanie się w sprawę. Teraz przenosimy się do 1000 AD i ruszamy do Guardia Castle. Z Marle w drużynie wbiegamy do wieży po prawej i na salę sądową – po wyprowadzeniu których się nowo ponownie przejściem na dole. Drogę zastawiają potworki (Bantal?), a na końcu docieramy do komnaty z Rainbow Shell – zabieramy Prism Shard i wracamy na salę sądową. Po efektownym wejściu musimy rozwalić bossa – kolejnego Yakrę. Nie powinno być problemów – warto jednak pamiętać, że gdy w momencie śmierci odpala jeszcze jeden atak (na wszystkich). Po walce i scence pojawia się Melchior, po którym wydrapiemy do niego Rainbow Shell – gdy wykonuje dla nas jedną z dwóch rzeczy – albo Prism Dress albo trzy Prism Helm. Wybór należy do Was.

BLACK OMEN?

"One of you is close to someone who needs help... Find the person... fast!"

Z tym ostatnim questem jest pewien problem, gdyż wiele wskazuje na to, że go po prostu nie ma. Większość źródeł uparcie twierdzi, że chodzi tu o pokonanie królowej Zeal w Black Omen, jednak jest to przecież równocześnie jedna z dróg prowadzących do zakończenia, więc nie pasuje do wypowiedzi Gaspara. Osobiście bardziej skłaniam się do powiązania tego z motywem Crono i jego kota, do którego (kota właśnie) można zdobyć (w Tent of Horrors na Leene's Square) kocie żarcie (Cat Food) i w ten sposób sprowadzenie to byłoby na podstawie przemodyfikować w pokoju Crono i nic więcej w czasie. W każdym razie sprawa jest wciąż do wyjaśnienia, a Black Omen i tak trzeba zgnieść, więc do dzieła.

BLACK OMEN

Ten latający pałac pojawia się w trzech epokach czasowych: 12 000 BC, 600 AD oraz 1000 AD. Jest to najlepsze miejsce zarówno do zdobycia parametrów, jak i do zdobywania przedmiotów techniką Charm. Z tego też powodu warto zainteresować się następującymi stworkami:

Goon – Nova Armor
Ruminator – Mega Elixir
Panel – Speed Tab
Tubster – Power Tab
Alien – Magic Tab

Po wejściu do środka od razu czeka nas walka z bossem – Mega Mutantem. Warto zabezpieczyć się przed Chaos oraz wpierw zlikwidować górną część stwora, poza tym przeciwnik nie jest trudny. Ruszamy w górę. Po rozwaleniu kilku stworków (uważaj na Goony) docieramy do Save Pointu, a za nim do pomieszczenia z Panelami. Dalej trafiamy na długi Boss Orbitów (Szkolacie dają po 100 AP), a za nimi na kolejne stworki i teleport prowadzący przed windy. Podczas jazdy czeka nas walka, a na dole mały labirynt (znowu Orby). Po przedarciu się przez kolejne pomieszczenia docieramy do korytarza, gdzie spotykamy parę Nu – od lewego można kupić parę rzeczy, a prawy może nas pomóc do wyjścia ("Wake Up"). Dalsza droga to starcie z Tubsterami (odradza się, więc można zdobyć sporo Power Tabów), a następnie z kolejnymi bandami stworków (m.in. Ruminatory). Kolejne pomieszczenia to kolejne walki, w które nie będę się wgłębiał – jednak za spotkanym w końcu Save Pointem dochodzi do starcia z Giga Mutantem. Przeciwnik jest nieco lepszy od swojego poprzednika, lecz nadal nie powinien sprawiać problemów (najlepiej używać ataków magicznych). W pomieszczeniu z nim trafiamy na kolejny teleport, który również prowadzi do windy. Po wjeździe na górę (walki) i rozwaleniu kolejnych stworów (Tubstery i Goony) trafiamy na kolejne Panele i pojawia się kolejny Save Point. Nagrawszy stan przystępujemy do walki z Terra Mutantem – najtwardszym z serii. Podczas starcia należy atakować górną część, najlepiej za pomocą magii. W kolejnym pomieszczeniu czeka na nas kolejny boss – Lavos Spawn. Przeciwnika tego znamy z Death Peak, dlatego tutaj jest nieznacznie silniejszy. Po zwycięstwie oraz rozwaleniu paru Paneli dalej docieramy do królowej Zeal, która rozpoczyna cały ciąg starć prowadzących do zakończenia. Na początek walczymy z jej normalną formą – jej ulubionym atakiem jest Hallation, czyli redukcja HP wszystkich postaci do 1 (łączy?). Kolejne jest starcie z Mammon Machine – tutaj należy prowadzić ciągłe ataki magiczne, gdyż fizyczne sprawiają tylko wzrost obrony przeciwnika. Co pewien czas po pewnym czasie maszyna odpala bardzo silny atak magiczny (im więcej dostała z magii, tym jest silniejszy), lecz drużyna powinna to przeżyć. Aha – jeśli w składzie macie Froga, to może on za pomocą ataku Masamune wygasić część gromadzonej przez Mid energii. Kolejnym przeciwnikiem jest przemieniona Zeal. Wbrew pozorom nie jest ona tak groźna, jeśli tylko ataki skupimy w jej obliczu, nie zajmując się rękami oraz pamiętamy o natychmiastowym leczeniu po Hallation. Zwycięstwo prowadzi nas do walki z Lavosem, którą przedstawiałem w poprzednim numerze, więc na tym kończę ten rozdział.

ZAKOŃCZENIA

Po pierwszym ukończeniu gry zostaje utworzony specjalny Save (trudno mówić wobec tego blok na karcie), który daje możliwość rozwijania zawodów menu EXTRAS oraz ponownego rozpoczęcia gry z posiadanymi przedmiotami i doświadczeniem i wyposażeniem zawartym na wskazanym przez nas, wcześniejszym Save (np. tuż przed walką z Lavosem). Tak rozpoczęta gra daje dodatkowo możliwość zlikwidowania Lavosa już w najwcześniejszym z możliwych stadiów gry – wszystko dzięki specjalnemu portalowi, który uaktywnimy będąc świecący punkt na prawym podeście urządzenia Lucy na Leene's Square. Przejście za pomocą owej Gate prowadzi do bezpośredniej walki z naszym arcy-wrogiem – Lavosem (bez faz przejściowych). Pokonując go w odpowiednim momencie gry otrzymujemy odpowiednie zakończenie oraz uaktualnienie poszczególnych komnat w EXTRAS. Jeśli przed ową walką nagraliśmy stan, możemy go potem odegrać i kontynuować grę w celu odkrycia kolejnych "The Endów" (nie trzeba zatem zaczynać od nowa). A oto możliwe do uzyskania zakończenia:

1. Beyond Time – standardowe zakończenie gry, uzyskane poprzez pokonanie Lavosa po odzyskaniu Crono (rozdział The Fated Hour). Można uzyskać kilka wariacji tego zakończenia, zależnych np. od zabicia lub dołączenia Magusa, czy sposobu dotarcia do Lavosa (przez bosa w End of Time lub za pomocą Epocha – lotem do roku 1999).
2. Reunion – zakończenie to uzyskujemy pokonując Lavosa po śmierci Crono, a jeszcze przed jego odzyskaniem. Również występuje w kilku wariacjach.
3. The Dream Project – otrzymujemy pokonując Lavosa w dwóch momentach w grze: na samym początku New Game+ – tuż po dołączeniu Marle i przejściu przez portal w prawym teleporcie lub podczas starcia w Ocean Palace (zanim nam zginie Crono). Odnośnie tego drugiego sposobu, to również staje się to możliwe dopiero po ponownym rozpoczęciu gry, gdyż starcie w trakcie z Lavosem pozostaje niewygrywalne i tylko wyposażone postacie to pozwalają, zaś dodatkowo Lavos Shell jest w tym momencie trzykrotnie silniejszy niż podczas normalnej walki końcowej.
4. The Successor of Guardia – zakończenie to uzyskujemy rozwalając Lavosa po powrocie z Middle Ages (po pokonaniu Yakry), a przed dotarciem do Guardia Castle. Ending ten należy do jednego z najzabawniejszych z całej dwunastki.
5. Good Night – zakończenie to uaktywnia się po pierwszych odwiedzinach End of Time, a zaliczone zostaje aż do momentu walki na Zenan Bridge w rozdziale The Hero Appears (od chwili powrotu do Middle Ages pojawia się już zakończenie następne, lecz na końcu jego tytuł nadal brzmi "Good Night" – wyraźny "bug" w grze).
6. Legendary Hero – zaliczone zostaje od momentu rozwalenia Zombora na Zenan Bridge i pojawia się do chwili odzyskania Hero's Medal od Tata'y. Jego treść jest nieźle pokręcona).
7. The Unknown Past – zakończenie to funkcjonuje od momentu odzyskania Hero's Medal (a przy okazji drugiej części miecza Masamune) aż do pamiętnej imprezy w czasach prehistorycznych (kiedy to tracimy Gate Key).
8. People of the Times – ten zdecydowanie najmniej ciekawy "ending" pojawia się po rozwaleniu Lavosa od chwili odzyskania Gate Key do momentu oddania naprawionego Masamune Frogowi. Jak widać, nie jest to duży przedział czasowy.
9. The Oath – tutaj również musimy rozwalić Lavosa w określonym momencie, a mianowicie przed walką z Magusem (czyli najlepiej jeszcze przed dotarciem do jego zamku).
10. Dino Age – kolejne zabawne zakończenie, które uzyskać można przed pokonaniem Azali i jego popplecznika w Tyrano Lair (oczywiście już po walce z Magusem).
11. What the Prophet Seeks – ten szereg interesujących scenek otrzymujemy poprzez zaliczenie Lavosa w przedziale czasowym rozpoczynającym się zlikwidowaniem Azali, a kończącym finałową walką w Ocean Palace w Dark Ages, z wyłączeniem pojedynczego momentu, który dotyczy dwunastego zakończenia.
12. A Slide Show? – zakończenie to uzyskujemy tylko i wyłącznie, gdy pokonamy Lavosa dokładnie po scence, w której Schala otwiera drzwi prowadzące do sali tronowej Zeal, a przed naładowaniem naszyjnika Marle mocą z Mammon Machine. Jest to zdecydowanie najdziwniejszy "ending" tej gry – to trzeba zobaczyć!

EXTRAS

Menu to zdecydowanie pozwoli urozmaicić CHRONO TRIGGERa – takiego rozwiązania brakowało mi w SNESowej wersji tego eRPeGa. Kolejne podmenu pojawiają się w miarę zaliczenia poszczególnych zakończeń i nie są one tu od razu kompletne, gdyż uzupełniają się wraz z kolejnymi "endingami".

THEATER – oglądanie wszystkich filmików z gry. Animacje z dopiskiem "NC" to po prostu wersje bez napisów – dotyczy to dwóch filmów końcowych, które zostały dodane w celu powiązania CHRONO TRIGGERa z CHRONO CROSSem.
MUSIC BOX – przesłuchiwanie muzyki z gry (by Nobuo Uematsu); kolejne utwory udostępniane są po zaliczeniu kolejnych zakończeń. (To mój ulubiony dział!)
MONSTER DATA – dane o potworach (HP, odporności, techniki, nagrody) podzielonych okresami czasowymi i lokacjami.
ENDINGS – lista możliwych do uzyskania zakończeń (zaliczone zostają podświetlone) – po obejrzeniu wszystkich pojawiają się informacje na temat warunków ich uzyskania wraz z krótkimi komentarzami.
ART GALLERY – galeria grafik (bohaterowie, scenny z filmików itp.)
TECH SHOWCASE – wykaz technik specjalnych postaci (Single, Dual i Triple Tech)
BOSS DATA – informacje na temat wszystkich bossów w grze. Prócz informacji czysto technicznych, otrzymujemy również krótką strategię na każdego z nich.
TREASURE MAP – zestaw map zawierających przegląd poszczególnych lokacji oraz zawartych w nich skarbów.

KAMIENIE TECHNIK

Jak już wspominałem przed numerem, dzięki nim możemy uzyskać Triple Tech za pomocą składów nie zawierających Crono (co jest możliwe od momentu jego śmierci w Ocean Palace, aż do końca gry). Kamienie te można znaleźć w następujących miejscach:

Black Rock – znalezienie w ukrytym pokoju w Kajar (12 000 BC)
Blue Rock – w Giant's Claw (600 AD) podczas questa "Toma, Rainbow i klejnoty na zamku"
Silver Rock – można otrzymać od Nu w Laruba Ruins (Prehistoric) w końcowej części gry
Gold Rock – po zaliczeniu questa "Pożegnanie z Cyrusem" należy wejść na Denadoro Mountains (600 AD) z Frogiem jako przodującą postacią składu i dotrzeć do miejsca, w którym pewien głupek rzuca w nas kamieniami z lewego urwiska – Frog złapie jeden z takich kamieni – będzie nim właśnie Gold Rock.
White Rock – można go znaleźć w skrzyni na Black Omen tuż przed walką z Lavos Spawn

SEALED CHESTS, SEALED DOORS

Po napełnieniu naszyjnika Marle mocą z Mammon Machine, stają przed nami otworem wszelkie zamknięte, opatrzone specjalnym symbolem drzwi oraz można otworzyć opatrzone podobnym znakiem skrzynki. Co do tych ostatnich, to podczas przywłaszczania sobie zamkniętych w nich skarbów można zastosować pewną sztuczkę. Otóż niektóre z owych skrzynek można spotkać w tych samych miejscach w dwóch przedziałach czasowych – roku 600 oraz 1000 AD. Oczywistym jest fakt, że jeśli zabierzemy wpierw zawartość z roku 1000 – to możemy cofnąć się o 400 lat i powtórnie opróżnić skrzynkę, jeśli jednak wpierw ZBADAMY taki skarb w Middle Ages (na pytanie o otwarcie odpowiadamy "No" i skrzynka pozostaje), to przenosząc się do Present otrzymamy ULEPSZONY w stosunku do oryginału przedmiot (np. White Mail zamiast White Vest). Wszystko dzięki działaniu mocy przedmiotu na naszyjnik Marle. Podam teraz listę lokacji, w których możemy znaleźć kolejne skrzynki oraz zamknięte drzwi:

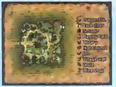
Truce Village – w gospodzie Truce Inn na piętrze
Guardia Castle – na jednym z pięter lewej wieży
Guardia Forest – w 600 AD na prawo od południowego wejścia, przy tabliczce, w 1000 AD tak samo, lecz na polanie za owym zamkiem (potem dostępne jedynie dzięki portalowi z Bangor Dome)
Porre Village – Elder's House w 600 AD, Mayor's Manor w 1000 AD (ten sam budynek).
Magic Cave – 600 AD – niedaleko wejścia po lewej
Heckran Cave – 1000 AD po drodze do Heckrana, w pobliżu prowadzącego do zapadni terenu wody
Forest Ruins – 1000 AD, na północny wschód od Medina Village. Ostatnie piętro, w którym pojawia się Nu oraz dwie skrzynki, z których wybieramy jedną (lepiej lewą).
Northern Ruins/Hero's Grave – budowla związana z questem "Pożegnanie z Cyrusem" – znajdują się w niej trzy skrzynki.
Arris Dome – drzwi w prawej części podziemi obok wejścia do centrum informacyjnego (trzeba wpierw uaktywnić kładkę znaną kombinacją "L1+R1+X").
Bangor Dome – drzwi powyżej portalu
Trann Dome – drzwi w zachodniej części budynku

Pila

TECHNOMAGE

Ecco... Jak to można być? Aha, już wiem. W TECHNOMAGE grałem z prawdziwą przyjemnością i w żadnym momencie nie czułem się sfrustrowany. Chcesz w "krótkim" czasie przejść jakiegoś fajnego erpega – gra ta jest stworzona dla Ciebie. Zagadki są "banalne", a przechodzenie na kolejne levele to bułka z masłem. O co chodzi jakby? Po trzydniowym maratonie z tym tytułem sam już nie wiem... Aha, i "wielkie dzięki" dla Lakiego za burzenie mi podczas gry klimatu – atmosfera była "gęsta" tyle powiem.) (koso)

DREAMERTOWN - DAY



Pogadaj z Fergą. Twoim zadaniem jest odnalezienie wujka Rissona. Za domkiem, koło stołu leży Silver Key. W chatce obok pani Sengern poprosi Cię o odniesienie książek do biblioteki – to jest też obok. Po oddaniu woluminów wróć do zleceniodawczyni – otrzymasz różę. Do wykonania masz kilka zadań:

Mr. Salik ze szkoły na północnym zachodzie prosi Cię o przyniesienie mu poprzeczki – znajdziesz ją w bibliotece. W zamian za nią Salik wręczy Ci kredę.

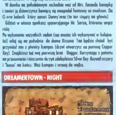
W gospodzie na północnym zachodzie Harnt poprosi Cię o kupno wina. W sklepie z tym napojem sprzedawca poprosi Cię o uwolnienie Bachusa. Użyj srebrnego klucza, by to zrobić. Bachus da Ci butelkę, którą odnieś karczmarzowi. W nagrodę dostaniesz złoto.

W domku na południowym zachodzie weź od Mrs. Encenda kanapkę i zanieś ją dziewczynce bawiącej się nieopodal fontanny na smakosze. Da Ci ona balonik, który zaniesiesz Danny'emu (to ten stojący na głowie).

Gdzieś w wiosce spotkasz spacerującego Mr. Sarion, któremu wręcz różę.

Po wykonaniu wszystkich zadań (nie musisz ich wykonywać w kolejności) udaj się na południe do domu Rissona. Tam będzie chciał, byś przyniósł mu z piwnicy kompas (drzwi otworzysz za pomocą Copper Key). Znajdziesz też swą pierwszą broń – Dagger. Korzystając z patentu na przesuwanie i niszczenie skrzyń zdobędziesz Silver Key. Rozwal szczury i "bossa" na końcu. Weź kompas i wracaj do wujka.

DREAMERTOWN - NIGHT



Pora zmawiać. Najpierw spotkaj się z matką przy smoczej fontannie, następnie idź na północny zachód, gdzie Mr. Veenagg zleci Ci wytępienie szczurów. Zrób to, potem przesuwaj szafki i wróć, dostaniesz przewodnik. Teraz idź znów na spotkanie z matką. Gdy to ujrzą Strażnicy, ruszaj wschodnią bramą.

STEAMERTOWN

Znajdź dwie ojca na południe – na razie jest zamknięty. Z jednego z białych domków (drugiego – patrząc od zachodu) zwędź Oil Can (zwab kowala włączając światło i szybko się przekradnij). Z platformy wiertniczej (Drill Tower) zdejmij koło i zanieś go właścicielowi (drugi biały domek patrząc od wschodu). Idź do gospody (Steamer House), do kotła w kuchni wpakuj otrzymany przed momentem Castor Oil, po czym każ kucharzowi Tempo przygotować potrawkę. Taki przysmak zanieś Borosowi (pierwszy domek z prawej). Przyniesie go szczęka, więc wejdź do domku. Podnieś miecz, po czym walnij nim w drugą gruchę – z otwartego zaplecza weź kredę i dynamit. Teraz ruszaj do kopalni [MINE] na zachodzie. W międzyczasie rozmawiaj ze wszystkimi – otrzymasz parę zadań, m.in. zdobycie zantum dla kowala czy uratowanie z kopalni Rumtaka.

1st level: Po prostu znajdź wyjście (południowy wschód).

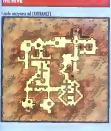
2nd level: Idź przed siebie, po drodze spotkasz Rumtaka. W ślepym zaułku użyj dynamitu. Przed Tobą kolejne drzwi, na razie jednak zjedź windą.

3rd level: Powybijaj przeciwników, po czym użyj windy.

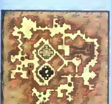
4th level: Przedostań się do kolejnej windy, tym razem jednak zabierze Cię na górę. Przeskakując po skałkach dostań się do dynamitu, po czym wróć na drugie piętro (tą samą drogą, którą się tu dostałeś). Wysadź purpurową ścianę, którą wcześniej minąłeś. Teraz uratuj Rumtaka (faluje Ci ?am). Wróć na poziom z ruchomymi wagonikami i przepchnij pusty wagonik pod drugą z taśm produkcyjnych. Użyj dźwigni znajdującej się też obok (też na ścianie) – wagonik napełni się. Teraz przepchnij go do korytarza zawalonego kruchą skałą. Droga wolna. Zawróć wagonik do miejsca, gdzie stał na samym początku – na ostatniej prostej wskocz na niego, a następnie na dwie warstwy skrzynek. Weź dynamit i idź do miejsca, gdzie przed momentem rozwaliłeś wagonikiem skały. Użyj ładunku, zabierz zantum i ewakuuj się windą, którą masz za plecami. Teraz idź do kowala i wręcz mu zdobytą bryłę. Pora uderzyć na zachód – do krypty [CRYPT]. Po gadce z babcią idź przed siebie. Klucz do zamkniętych drzwi leży po prawej. W kolejnej sali jedną z figur musisz przesunąć na charakterystyczną, okrągłą płytę – otworzą się kolejne wrota. W następnej komnacie również wsunąć tako płytę tyle, że własnym ciężarem. Dalej również chodzi o właściwe duszenie przycisków, tym jednak pojawia się czasowe otwieranie drzwi, toteż należy się sprężać. Uwaga – płyta z lewej, bieg przez drzwi z prawej. Teraz przycisk z prawej, cofnięcie się przez drzwi po lewej, wduszenie przycisku po lewej i cała wajcha do przodu, by zdążyć przebiec przez dwie pary drzwi. Idź dalej. Rozwal co niektóre skrzynie, by dostać się na drugą stronę. To powtórz zabieg, dodatkowo będziesz musiał jedno pudło przepchnąć gdzie indziej, bo też tego na drugą stronę się nie dostaniesz. Gdy już uda Ci się przez to przebrnąć, w następnej lokacji znajdziesz Copper Key, którego za moment przyjdzie Ci użyć. Teraz ułóż skrzynie w identyczny sposób, jak stały pudła dwie komnaty temu. Otworzą się drzwi. Przejdź przez ścianę z namalowaną gwiazdą (lipny mur). Idź przed siebie, aż dotrzesz do komnaty z ogromną bramą. To rozwal skrzynie – pod jedną z nich będzie ukryty przydatny przycisk. W kolejnej lokacji musisz pobawić się dwoma przyciskami (trzeci służy do anulowania) w taki sposób, by otworzyć stopniowo wszystkie trzy bramy. Gdy już to zrobisz, droga prosto – parę potworów i upragniony klucz. I na dokładkę amulet Ankh. W komnacie obok walcz z duchami dopóty, dopóki nie zdobędziesz złotego klucza. Wal do wyjścia. W mieście kolejne zadanie – zatkaj cztery wyloty pary za pomocą korków, które znalazłeś (ew. dokup sobie, jeśli Ci brakuje – oprócz tych czterech będziesz jeszcze potrzebował dwa). Odwiedź kowala, który wykuł Ci już klucz do domu ojca Melvina. Teraz idź właśnie tam – poczytaj pamiętnik, po czym wal do [STEAMER PARK]. Rozejrzyj się po okolicy. Zatkaj dwa kolejne wyloty i pogadaj z mężczyzną (południowy zachód). Na południu spotkasz dzieci grające w klasy, pobaw się z nimi. Dzięki temu dostaniesz się do [SCRAPYARD]. Czeka Cię walka z robotem – atak i odskok, w ten sposób go rozwalisz. Po walce podnieś Control Wheel. Wróć do parku. Zdobyte koło zainstaluj na polu w pobliżu bawiących się dzieci (charakterystycznie połyskuje). Pogadaj z Umrakiem – zleci Ci sprawdzenie poziomu oleju. Maszyna jest też obok, użyj na niej zabranego wcześniej Fulown Oil Can. Następnie pokręć zamontowanym przed momentem kołem. Teraz wróć do miasta i porób zakupy, bo później długo nie będziesz miał okazji. Na koniec udaj się na zachód, gdzie stoją trzy zbiorniki. Manewrując kołami doprowadź do wyrównania poziomu płynu – wówczas pompa uruchomi się automatycznie.

THE HIVE

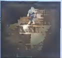
I jazdę zaczynasz od [ENTRANCE]



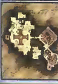
Na północnym wschodzie tunelu jest przycisk (na podłodze), który otworzy jego drugą odnogę. Tam musisz wcisnąć kolejny guzik, który otworzy następny korytarz. Udaj się tam. Teraz wystarczy poszwędać się w korytarzu wyjścia – przeciwnicy na szczęście nie są wymagający, a magię leczącą znajdziesz po drodze od cholery. Następny poziom to [GODON]



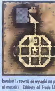
Zrób parę kroków na południe, a spotkasz... ogra? Ruszaj jedynym odkrytym korytarzem. Dojdziesz do dużego pomieszczenia, w którym należy przestawić skrzynie tak, by jedna z nich zakryła przycisk w podłodze. Dzięki temu kolejne drzwi staną otworem. Wskocz na wysepkę pośrodku i ułóż skrzynki w sposób przedstawiony na screenie



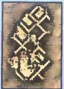
Dalej zasuwaj gdzie Cię oczy poniosą, a w końcu dotrzesz do ogra, który wysadzi ścianę. Wejdź w wysadzoną ścianę na zachodzie (w małym wgłębieniu) i zmykaj.



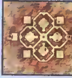
Przed Tobą [PASSAGE]. Najpierw powybijaj potwory, dopiero potem zajmij się eksploracją groty. W zapadłym jarze, pośrodku, znajduje się przycisk otwierający wrota na południowym wschodzie. Tam też oprócz wrogów i pierdółek do zbierania znajdziesz kolejny przycisk, który aktywuje wyjście na północy. Idź tam i suń przed siebie, omijając rozpadliny łukiem (choć na wysepkach pośrodku jest trochę potworów). Teraz już tylko wejdź w wyrwę w ścianie na południu



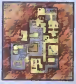
Zabierz maczugę i zmień sobie broń właśnie na nią. Teraz zasuwaj przed siebie, "wyszukując" sobie drogę za pomocą przycisków. Na końcu spotkasz Frodo, któremu obiecaj pomoc (dostaniesz od niego Ice Claw). Wróć na poprzednią wysepkę i przejdź na północ (przyciski duś tylko wtedy, gdy jest to konieczne). Teraz zrób kółko (a właściwie kwadrat) i zawróć do wysepki na południu – powinien się wysunąć ostatni mostek). Zdobyty od Frodo klucz przyda Ci się do otwarcia drzwi. Powybijaj potwory i odnajdź 3 ukryte lokacje (na mapie brązowe kwadraty). W każdej z nich są przyciski, wduś je. Odkryją drogę do wyjścia (centralna część mapy)



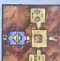
Oto i [LABIRYNTH]. Ciężko opisywać krok po kroku, na szczęście nie jest trudno – należy tylko za pomocą przycisków w podłodze torować sobie dalszą drogę. Na samym końcu czeka wyjście (zaskoczony?).



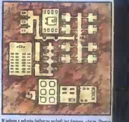
Jesteś w [TRANSFLOATER]. Idź na południe, znajdziesz klucz (Copper) oraz dwa moduły: czarny i niebieski. Połaź po komnatach, pozbieraj co się da. Na środku uruchom mechanizm i użyj klucza na jednych z drzwi. W środku zabierz czerwony moduł i teleportuj się. Zabierz klucz, moduł i procedura zaczyna się od nowa – teleport itd. Wreszcie zdobędziesz złoty klucz, który otworzy Ci pokój z dźwignią (a ta z kolei otwiera drzwi na zachodzie).



Znalazłeś się w [STEEP TAURON]. Idź na południowy wschód – w jednej z nisz powinieneś znaleźć dźwignię. Idź w kierunku kryształu – strzegą go zamknięte drzwi, które otworzysz sobie przyciskiem z komnaty obok (tej z małymi pająkami). Teraz podskocz po filarach i przydepnij switcha w środku. Drzwi na zachodzie staną otworem, więc ruszaj. Przeskocz po platformach, rozwal stare skrzynie i przysuń sobie brązową, by dostać się wyżej. Idź dalej, zeskocz do pomieszczenia. Przesuń dźwignię i przepchnij skrzynię tak, byś mógł z powrotem dostać się na gzyms. Wskocz na mostek. Teraz już droga prosta.



Jesteś w [BRIDGES]. By otworzyć drzwi, musisz przesunąć skrzynie na odpowiednie symbole (wzór widać przed wejściem). Po obu stronach musisz wdepnąć przyciski, które uaktywnią most. Mostem tym dotrzesz do kolejnego etapu...



W jednym z pokojów (północny wschód) jest dźwignia, użyj jej. Otworzą się drzwi naprzeciwko bramy, którą wszedłeś. W dużym pomieszczeniu na północy znajdziesz dźwignię, która otworzy pobliskie drzwi. Kolejne wyjście będzie zamknięte, ale i to nie stanowi problemu – przestaw trzy pobliskie dźwignie (uwaga – uruchamiają pułapki). Wal przed siebie, na końcu korytarza przestaw kolejną dźwignię. Idź do otwartych drzwi. I tradycyjnie – odnajdź dźwignię i dawaj do kolejnego wyjścia. Tu ostrożnie – lewo, prawo, prawo, lewo, lewo. W kolejnym pokoju naduś przycisk i wróć. Znów ostrożnie – lewo, prawo, prawo i do pokoju. Za bramą czeka na Ciebie boss. Krótka piłka. Wal Fireballami i mieczem (z doskoku). Przy ścianach leżą potiony, więc źle nie jest. Kilkanaście ciosów i po jej łazy.

FAIRY FOREST

Rozejrzyj się po okolicy, pogadaj z wróżką. Udaj się do Stonehenge. Tam udaj się do Crescent Stone – wróżka Corona potrzebuje trzech uli. Dwa są w Stonehenge (jeden ukryty na południu za łysymi drzewami), trzeci zaś w Pool Of Eternal Ice (wejście znajduje się na północy Stonehenge). W zamian za pomoc Corona ofiaruje Ci żądło (Bee Sting). Nieopodal, w pobliżu wielkich kamieni spotkasz Duna, która poprosi Cię o znalezienie 3 stempli oraz Silverwood. Weź od niej radar – na jego ekranie ukazuje się położenie przedmiotów i przeciwników. Ruszaj po stemple – wszystkie są schowane pod ziemią, ale miejsca te specyficznie się błyszczą, a Malvin stojąc przy nich twierdzi, że ten teren nie jest bezpieczny. Wtedy wystarczy bombka i stempel jest Twój. Jeden znajdziesz w Clearing, drugi w Bridge – do trzeciego na razie nie masz dostępu, więc tymczasowo go olej. W Bridge znajdziesz Mantis Lair – wykończ robaki, a z otwartego jaja weź Mantis Silk. Teraz udaj się do Fairy Meadow, znajdź klucz i z jego pomocą otwórz sobie jedne z drzwi. Tu włącz radar, z pomocą którego odnajdź Silver Key i otwórz sobie następne wejście. Znajdź Steel Key i zaatakuj ostatnie już drzwi. Okaże się jednak, że na razie nie masz tam wstępu. Odnieś trzy stemple Dunie (ostatni z nich powinieneś znaleźć gdzieś w labiryncie). Musisz jeszcze zdobyć dla niej Silverwood. Udaj się do Clearing, pogadaj z wróżką, która w zamian za jedwab Mantisa i żądło ofiaruje Ci Fairy Gold. Użyj go w Fairy Meadow przy złotych płomieniach (charakterystycznie połyskują). Pojawi się Żartownik. Po krótkiej gadce każe Ci odgadnąć, jak ma na imię. Wyczytasz je w złotych literach – wychodzi Dureos (choć prawdopodobnie to zawsze wybór losowy). Dostaniesz Silverwood – zanieś go Dunie. Ofiaruje Ci Shrinking Potion. Udaj się teraz do Crescent Stone, stań na szarym kamieniu i wypij miksturę.

Piła

Jesteś w [TSA-SELON]. Zwiedź okolicę i pogadaj ze wszystkimi. W domku na południu spotkasz Siniver, która poprosi Cię, byś pomógł Morinie w znajdowanie za domkiem na zachodzie. Możesz udać się do Pool Eternal Ice i pogadać z Irwan (dostaniesz się do niej za pomocą pomarańczowej płyty). Irwan da Ci wodę, zanieś ją Morinie. Otrzymasz Old Oak Branch. Porozmawiaj z Arumą (domek na północy). Będziesz musiał dla niej zdobyć nóż oraz maszynkę do strojenia strun. Nóż jest w domku na wschodzie (tym najbardziej wysuniętym), musisz tylko wejść przez kratę. Tam powinieneś znaleźć poszukiwany przedmiot bez problemu. Udaj się do Siniver, zamieńcie słowo. Teraz idź do elfki Liny (znajdziesz ją gdzieś pośrodku lokacji) i zgódź się na wyścig. Liczy się tylko pierwsze miejsce. W nagrodę dostaniesz szybkie buty. Wróć do Siniver. Przed Tobą misja uwolnienia Gwen. Ruszaj do fortu goblinów (nieopodal Fairy Meadow). Zapodaj bombkę pod drzwi i wejdź z pompą, a jakże! Zrób małą rzeźkę. Gdy zobaczysz Raga, uratujesz Gwen, która da Ci nowy czar – Vipers Vortex, a także narzędzie do strojenia. Zanieś je (wraz z nożem, który już masz) Arumie. Ta ofiaruje Ci strunę do harfy. Zamontuj ją w instrumencie (znajdującym się w Bridge) i uśpij trolla. Droga wolna przed Tobą [INNER FOREST].

Na wschodzie spotkasz Sabrinę – poprosi Cię o pomoc. Powybijaj wszystkich przeciwników (przyda Ci się rudość) i powiadom Sabrinę, kiedy teren będzie czysty – oznajmi Ci to odpowiedni komunikat. Idąc dalej na północ powinieneś znaleźć kamień, który Cię zainteresuje (znasz już ten patent). Porozmawiaj z Dahlią, która podaruje Ci kwiat wiosny (Flower Of Spring – zimowy powinieneś już mieć od Irwan). Teraz rozbij w pył goblińskie osady – jedną na północnym wschodzie (dostaniesz się tam przez lukę zasłoną z drzew), drugą na północy. Następnie skorzystaj z usług przenośnego mostu w centralnej części etapu. Widzisz już platformę przenoszącą? Przedtem jednak poskacz po małych wysepkach, po drugiej stronie Morgan w zamian za Old Oak Branch wręczy Ci lucarę. Teraz hop na platformę – i oto jesteś w [SELON].

Moonflower
Palace
Inn

Znów czeka Cię główkowanie. W domku najdalej wysuniętym na wschód spotkasz Harpacho – musisz odzyskać dla niego Magic Wand. Na górze w szafie znajdziesz Gear Wheel, które umieść w maszynie na dole. Na drzewie, idź spoko – na razie to olej. Jeszcze bardziej na północ jest sklep Lonicery. Musisz jej przynieść miód (na drzewie – a jakże). Z kolei na południowym zachodzie Apydia poprosi Cię o złapanie pięciu pszczół. Łapać należy skacząc, szlagowanie nic to nie daje. Pszczoły dzielą się na kilka rodzajów – te właściwe rozpoznasz po tym, że perfidnie brzęczą i wiszą nad przepaścią. W zamian za owady Apydia da Ci miód, który zanieś Lonicerze. Otrzymasz Good Luck Potion. Udaj się do domku na północnym zachodzie i zagraj z Fioną w elfią odmianę jednorękiego bandyty – dzięki miksturze szczęścia wygrasz i zyskasz Magic Wand. Teraz idź na zachód, do windy bez dzwonka. Strzel z kuszy w dzwonek z przeciwległej strony, by przywołać platformę. W domu otrzymasz od Amber kolejny kwiat – tym razem letni. Musisz w tym celu zagrać na okarynach. Kolejno – zielona, czerwona, czerwona, zielona. Następnie zanieś Harpachowi Magic Wand. Spytaj go również o Antidote Potion. Daj mu kwiaty. Teraz idź do gospody (Inn) do Mervana – dostaniesz od niej ostatni kwiat, który zanieś Harpachowi. Otrzymasz kolejne wskazówki – idź pogadać z Lonicerą, następnie wróć do Harpacho i zagraj na jego organach. Otrzymasz Yellow Crystal. Również od Lonicery dostaniesz prezent – Ray Glass. Skieruj się do Moonflower (południe). Stojąc przy połyskującym się kwiatku użyj Ray Glass. Teraz zanieś księżycowe wino do pałacu i daj księżniczce. Ta z radości prawie się posika, a Ty masz upragnionego – zasłużonego Antidote Potion. Teraz opuść pałac i stań na kawałku mostu (niedaleko zielonej mgły). Zużyj miksturę. Trafisz do kolejnego poziomu – [DARK FOREST]. Skacząc po filarach rzecznych poruszaj się na północ i tak – z wyspy na wyspę, aż dojdziesz do samego końca (nawet logiczne). Na drugim poziomie koło wskocz na tratwę i płyń do momentu, aż zobaczysz znajdujące się blisko Ciebie molo. Skacz, przestaw dźwignię i wskocz z powrotem na tratwę z północnego cypla. Gdy będziesz płynął na zachód, znów wskocz na molo, przesuń dźwignię i skok z powrotem – tym razem ze wschodniego mostka. Dalej – kolejne molo – wajcha (jest na małej wysepce też obok) i powrót na tratwę z południowego mostka. Jeszcze jedna dźwignia, znów tratwa. Teraz płyń do momentu, aż zobaczysz w wodzie kładkę symulującą tarczę strzelniczą. Jest pod kątem, ale trafienie w nią z łuku nie powinno stanowić dla Ciebie trudności. Teraz już tylko potyczka z bossem (zmutowaną ropuchą). Po scenie czeka na Ciebie kolejne wyzwanie.

THE CANYON

Jesteś w [SMACH CAMP]. Zwiedź okolicę. Na północy na skale znajdziesz dźwignię, która wprowadzi w ruch platformę. Wejdź na nią i dostań się do czerwonego kryształu. Umieść go w slocie na mostach na zachodzie. Przestaw dźwignię i wskocz na platformę. Powtarzaj ten proces do momentu, gdy przyjdzie Ci skoczyć na "stacjonarny" grunt. Wyjdź przez drzwi – będziesz miał dziwną wizję. Na północnym wschodzie w ścianie leży żółty kryształ – zdobądź go detonując bombę. Kryształem odblokuj sobie wyjście. Znajdziesz dźwignię, którą zamocuj w urządzeniu pośrodku planszy, a następnie użyj. Przedostań się na drugą stronę platformą. Zobaczysz dziewczynę z wizji. Póki co wyrwij jeszcze niebieski kamień ze skały na południowym zachodzie. Teraz wejdź do domku na zachodzie i poznaj Talis. Da Ci zieloną soczewkę i zielony kamień. Kamień umieść w otworze w posągu na wschodzie. Teraz znajdź niebieskie wrota i umieść tam kolejny (niebieski) kamień. Spotkasz Dagomara, który podaruje Ci linę z hakiem. Zaraz też ją wykorzystaj, przedostając się na drugi brzeg. Na zewnątrz powybijaj wszystkich, a zjawi się Dagomar i obdaruje Cię kolejnym kamieniem. Zaraz też go użyj. Jesteś w jaskini – na południowym zachodzie leży żółty kryształ. Pokombinuj z dźwigniami, by płyty ułożyły się koło siebie. Gdy już to zrobisz, zabierz młot i zmykaj. Otwórz kolejne wrota za pomocą kamienia i naprawy. Po drodze musisz rozwalić cztery statuy. Gdy wykonasz to zadanie, udaj się do centralnego pomieszczenia po nowy czar. Na górze znów czeka Dagomar. Sprezentuje Ci czerwoną soczewkę. Wejdź na pagórek na wschód od płyty, na której to przybyłeś i zrób trzykrotnie użytek z liny. Na końcu znajdziesz zielony kryształ. Przeskocz na pagórek obok i przełącz dźwignię. Po platformie dostaniesz się do skały z czerwonym kamieniem, wydobądź go i tam użyj liny, by dostać się do czerwonych wrót. Otwórz je w oczywisty. Znowu jaskinia. Idź na zachód, by przesunąć dźwignię. Zacznie się przesuwać platforma, wskocz po niej i przechyl kolejną wajchę. Powtórz ten manewr jeszcze dwa razy. Teraz odnajdź pomieszczenie z trzema dźwigniami i pomanipuluj nimi w taki sposób, byś mógł przeskoczyć po platformach do celu. Oto i wyjście. Znajoma lokacja? Odnajdź więc jedyny w tej okolicy "zaczep" dla liny i wykorzystaj go. W konsekwencji dojdziesz do zielonych wrót, które otwórz. Poszwendaj się trochę, podstaw sobie znalezioną skrzynię pod północną ścianę, znajdziesz tam Cahadh-Ran's Horn. Zanieś je właścicielowi (południe), a dostaniesz niebieską soczewkę. Teraz tę samą skrzynię przepchnij bardziej na zachód, pod dwa rzędy pudeł. Przeskoczysz je bez problemu, podobnie następne. Teraz tylko umieść soczewki na właściwym miejscu. Następnie ustaw piłki kolor i w momencie, gdy będzie on identyczny z barwą bramy – pociągnij za dźwignię.

Jesteś w kompleksie kopalni. Skorzystaj z zaczepów do liny. Następnie idź do wyjścia na wschodzie. Jako że wszystkie bramy są zamknięte, wskocz do tunelu wentylacyjnego. Wiatraczki rozwal za pomocą bomby uważając na dziury w podłodze. Skręć w prawo przy pierwszej okazji. Przestaw dźwignię w pomieszczeniu, drugą znajdziesz nieopodal. Idź do otwartych drzwi. W lokacji ustaw za pomocą wajch wszystkie trzy skrzynie na podestach – kolejne wyjście otwarte. W tunelu na północy przesuń dźwignię. Teraz za pomocą ruchomej platformy dostań się na południe. Wskocz do dziury i przejdź na drugą stronę. Weź dźwignię i wróć do poprzedniej sieci korytarzy. Wsadź wajchę w panel windy i wjedź do góry. Przeskocz po platformach na drugą stronę i wjedź do góry. Dojdziesz do hali z łukami wiertłami. Na południu jest sieć kanałów, w których ukryte są dźwignie. Najpierw przeczytaj instrukcję obsługi leżącą obok nich (powinieneś przy okazji znaleźć Black Module). Przesuń obie dźwignie z sekcji A w odpowiedniej kolejności – najpierw pierwszą, potem drugą (czasami działają wajchy z sekcji B – jest to element losowy – musisz sam sprawdzić). Gdy kryształowe wyjście będzie otwarte, czeka na Ciebie kolejna sieć tuneli. W końcu trafisz do wielkiej hali. Użyj ruchomej platformy, by dostać się do generatora. Wsadź moduł na swoje miejsce. Teraz załóż szybkie buty i uruchom pompę na północy. Zmierzaj do tej na południu, a na końcu zabierz tę na wschodzie. Idź teraz do konsoli kontrolnej i otwórz sobie drzwi. W kolejnej lokacji przedostań się za pomocą liny na drugą stronę i weź niebieski kryształ. Poskacz jeszcze trochę po platformach i użyj windy w wieży pośrodku. Oto i boss. Walka ciężka, ale spoko – dopadaj go z motorów unikając walki na bliską odległość.

THE TOWER

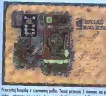
Po scenie zawróć przed siebie. Idź na północ – spotkasz Baltyforthe. Wejdź na górę (przyda się lina) i uratuj go, a otrzymasz klucz do wieży oraz Merlin's Cape chroniącą przed czarami. Sama wieża jest na wschodzie, warto jednak zwiedzić lokację i ponabijać sobie punkty doświadczenia. W wieży znajdziesz komplet strzał (ognistych i wodnych), Copper liny oraz kilku przeciwników. Wejdź po schodach do pomieszczeń konferencyjnych – [CONFERENCE ROOMS].

Dagomar's study

Wrogów za dużo to nie ma. Zabierz Belladonę z gabinetu Vulpetha i Copper liny z pomieszczenia na południowym wschodzie. Klucza użyj w najmniejszym pokoju. Wejdź po skrzyniach na gzyms i przedostań się na drugą stronę za pomocą liny. Powtórz ten manewr jeszcze dwa razy. Znajdź brązową skrzynię i ustaw tak, byś mógł z niej skoczyć na centralnie położone regały, a następnie na gzyms. Zaskocz – jesteś w gabinecie Dagomara. Pociągnij zwisającą z sufitu rączkę. W pokoiku przestaw dźwignię i weź Golden Key. Zrób z niego użytek (drzwi na południu). Widzisz znaki na podłodze? Są przyporządkowane latarniom w całej lokacji. "X" to latarnia zapalona, "O" – zgaszona. Doprowadź do tej konfiguracji za pomocą strzał (ogniste zapalą, wodne gaszą). Otworzy się furtka do biblioteki – [LIBRARY].

Transporter

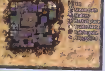
Pogadaj z Kilnetem, obiecaj przynieść mu okulary. Przestaw dźwignię i teleportuj się. Jesteś z powrotem w hallu wieży. Użyj drugich schodów a trafisz do [INTRA MUROS].



Przeczytaj książkę z czerwonej półki. Teraz przesuń 5 mebli na podłodze, otworzy się wejście do krypty. Zrób to jeszcze kilka razy, gdy usłyszysz kliknięcie, zasuwaj (w szybkich butach) do ostatniego wyjścia. Tu użyj liny i idź do kolejnej wielkiej komnaty. Poszperaj trochę, następnie znajdź grobowiec w południowo-wschodniej części. Zabierz buty, przestaw dźwignię i zasuwaj do grobowca obok. I jeszcze raz dźwignia i bieg do kolejnego grobowca. Kolejna rączka i zasuwaj przez mostek, w prawo, w lewo i w lewo do furtki. Silver Key jest Twój. Otwórz nim drzwi, idź na północ i przeskocz na drugą stronę, zabierając po drodze Black Pearl. Wejdź po schodach i skręć w furtkę z prawej. Jest tam lipny korytarz (miejsce to charakterystycznie połyskuje), którym przejdź do pomieszczenia obok. Zabierz okulary i zanieś je bibliotekarzowi. W zamian dostaniesz czerwony kryształ. Zwiedź okolicę. Zabierz Copper Key (leży na południe) i otwórz tam drzwi. Zapal pochodnię, by otworzyć jedno z wejść. Tu również zapal pochodnię, co otworzy następne wejście. Wejdź na gzyms, otwórz drzwi i zeskocz w kolejnym pokoiku, gdzie zapal pochodnię. Teraz idź do gabinetu Eusebii. Zapal świeczkę na stole i wejdź po schodach na gzyms w sąsiednim pomieszczeniu. Wejdź przez furtkę, następnie zejdź po schodach na dół (zachód). Wejdź po krzywych stopniach (tych bardziej na południe) i poszukaj sieci tunelu na balkonem. Na południu znajdziesz urnę. W tunelu na północy trzepnij statuę rycerza w rękę, a otworzy się tajemne przejście. Zyskasz też nowy czar. Teraz już tylko pozostaje Ci zabrać się Steel Key i otworzyć drzwi do laboratorium (LABORATORY). Przesuń dźwignię teleportu i idź dalej. Za furtką znajdziesz Copper Key, którego zaraz użyj. Popiół (Ash) nabierz do urny. Teraz przeczytaj napis na tabliczce, po czym zeskocz na dół i użyj teleportu. Wejdź w drzwi znajdujące się tuż obok. Wrzuć do misy wszystkie zebrane składniki. Po wyczerpującej rozmowie z Wise Ones wróć do drzwi z tabliczką. Przechyl po kolei każdą dźwignię (zrób to dwukrotnie). Powinien zostać jeden zielony promień, który zaraz skrzy na. Teraz wskocz do teleportu, rozpykaj Yes-Khona, a uwolniony Ar-Khon pomoże Ci uratować Talis.

VULCANO

Rozejrzyj się po okolicy. Wskocz na platformę, z której przedostań się na drugą stronę za pomocą liny. Przesuń dźwignię (będąc w szybkich butach) i biegnij na platformę, która przewiezie Cię na drugą stronę. Użyj windy. Wejdź po czterech wysuwających się ze skały deskach na górę. Zeskocz z drugiej strony i wal do wyjścia. W kolejnej lokacji [EXTERIOR 1] przedostań się po wysepkach do Skitlesa (północny zachód). Oto i wypalony filar. Twoja głowa w tym, by kule (wypuszczane za pomocą dźwigni) trafiły kolejno do dołków czerwonego, niebieskiego, żółtego. Teraz wskocz na ruchomą platformę na wschodzie. Przeskocz po filarach (zdobędziesz Magic Battle Shield) i platformach, aż dostaniesz się do [SMACHTOWN] (w zamian za kilka kamieni, które znalazłeś po drodze).



Rozejrzyj się po okolicy, pogadaj ze wszystkimi. Na południowym zachodzie znajdziesz wiadro (Bucket), a na północnym wschodzie niebieski kryształ (tam też spotkasz Malerna'a, który zleci Ci zadanie). Idź na rynek (Market place), tam zostanie Ci zaproponowana wymiana złota na buty. Złupią Cię jednak Strażnicy. W więzieniu spotkasz Roiserna'a, który wskaże Ci, gdzie ukrył swoją monetę do głosowania. Poczytaj "Kodeks Kupca". Gdy wreszcie zostaniesz wypuszczony, idź do stajni (Stables) i podłóż szaremu stworowi wiadro pod nogę. Udaj się teraz do robotnika (południowy zachód) i daj mu bombę. Szkody naprawi spreparowanym przed momentem żelastwem. Otrzymasz szpadel (Shovel). Idź do Frodo (zachód). Stary znajomy podaruje Ci topór. Teraz zasuwaj do Cistorne'a (na południe od centrum) i znów do Frodo. Daj mu kryształ, a on w zamian wyruda Listerdo, weź z jego biura (północny zachód) plany i zanieś Cistorne'owi. Otrzymasz jego Voting Coin. Teraz idź na rynek i zagadaj po kolei do Ludora, Colordo'a, Voydora, Yamorne'a i znów do Ludora (zgadzaj się na transakcje). Otrzymasz metalową kulkę. Idź zagrać z kolesiem, co to właśnie w kulki lubi (Playground). Przegrasz. Udaj się do pokoju obok i przestaw magnes (jest ukryty pod skrzynią). Teraz zagraj z szulerem raz jeszcze. Po wygranej otrzymasz kolejny Voting Coin. Ostatnią monetę znajdziesz nieopodal łaźni, ukrytą w krzakach, wygrzebiesz ją za pomocą łopaty. Teraz zanieś je wszystkie Malerna'owi, otrzymasz Experience Amulet i wylądujesz w podziemiach [DUNGEON 1]. Idź na wschód i przesuń dźwignię (musisz być w szybkich butach, by dotrzeć na czas do drzwi przed ich zamknięciem). Zapal pochodnię przy drzwiach naprzeciwko i idź dalej. Rozwal kryształ w pokoju na wschodzie i przyjrzyj się wzorowi na ścianie, taki sam musisz ułożyć na podłodze w środkowym pomieszczeniu. Drzwi stoją otworem, także ruszaj. Jesteś na drugim poziomie podziemi [DUNGEON 2]. W pokoju na zachodzie poprzesuwaj trzy brązowe skrzynie na niebieskie punkty. Wejdź w otwarte drzwi i wal do przodu. Przejdź po wąskim moście, dalej musisz uważać na koła toczące drogą. Gdy dojdziesz do zaczepu na linę, użyj go. Dotrzesz do trzech bram broniących dostępu dalej. Posłuż się ich za pomocą... spłuczek (?) w pokoju obok, przedtem jednak odsuń skrzynię z przycisku w podłodze, na którym stoi. Idź dalej. Widzisz czerwone kwadraty na podłodze? Odwzoruj taką samą konfigurację wśród białych skrzynek, uzupełniając je brązowymi. Wiesz, takie lustrzane odbicie wzoru. Powinna ruszyć platforma, po której dostaniesz się na przeciwny brzeg. Znajdziesz kolejny z kryształów – biały. Jesteś w kolejnym tunelu [DUNGEON 3]. Weź kolejny czar – Earthquake. Idź na południe, potem na wschód i północ. Po drodze zabierz duży kryształ sterczący ze ściany. Użyj go następnie na samej północy. W otwartym pokoju spotkasz Adorana, Strażnika Wielkiej Mapy Gothosu. Zada Ci sześć losowych pytań z puli dziesięciu, jakimi dysponuje:

Are dragons our servants?	No
Are we immortal?	No
Are we divine beings?	No
Can we make use the technology?	Yes
Are we masters of magic?	Yes
Are we the rulers of Gothos?	No
Do we tolerate people who think differently to us?	Yes
Would you give your life for others?	Yes
Do animals have feelings?	Yes
Can one be happy without worldly possessions?	Yes

Po zaliczeniu testu kolejne zadanie przed Tobą – musisz odnaleźć na mapie Helmo Taros. W tym celu aktywuj po kolei filary (jest ich dwanaście, ta najbliżej kamiennej głowy się nie liczy, więc ją olej). Odwróć się twarzą do głowy właśnie – po Twojej prawej jest filar numer 1, dalej numer 2 itd. w tej kolejności. I jedziemy: 5, 3, 12, 7, 1, 8, 10, 2, 4, 9, 11, 6. Gdy mapa się zaktualizuje, weź Stardust, po czym udaj się na północ i pogadaj z Ar-Khamem.

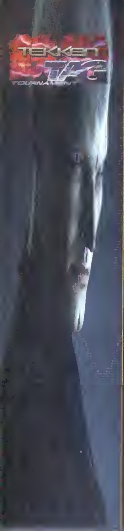
THE RUINS

Na początek [BEACH]. Idź po szelfie na południe, złap rybkę i połóż ją na rybiej kości na wysepce. Przypłynie żółw, zabierz się z nim. Na kolejnej wysepce to samo – kość jest na wschodzie. Zasuwaj teraz na północny wschód. W końcu trafisz na stały grunt, potem w [EXTERIOR]. Z polany weź jagody (Berries, rosnące na... drzewie). Jeden owoc połóż przy żółtej płycie. Przeczytaj księgę, a papuga powtórzy je mu jeszcze. Drugi owoc połóż na drugim podeście i powtórz zagrywkę z księgą. Wejdź w drzwi. W zachodniej odnodze znów połóż jagody i przeczytaj napis, a papuga powtórzy. Rozwal wielką małpę na wschodzie i idź na południe, powtarzając proces z owocami. Teraz potrzebujesz trzech słówek, dwa znajdziesz w ślepym korytarzu. Teraz każde słówko z trzech tablic (You Can Fly... dlaczego nie "You Can't Stop Us"?) "zanieś" po kolei do statuy. Drzwi stoją otworem. Przesuń dźwignię w Healing Well, ogłupi ona komorę, więc zasuwaj (najlepiej w szybkich butach). Jeśli zamroży Cię komora, wróć do dźwigni i przesuń ją. Obroń ostrze i jeszcze jedną komorę, rozwal laser, idź przed siebie – kolejne dwie komory. Wejdź po schodach i zeskocz, zeskocz z drugiej strony i dawaj na zachód. Obroń jeszcze pięć noży i przesuń dźwignię. Za pomocą wojów ustawiaj takie same symbole po obu stronach barier – to je zneutralizuje. Idź na zachód. Dojdziesz do poruszających się na wodzie platform – wskakuj na nie w kolejności, jaką widziałeś przed chwilą na podłodze idąc korytarzem. Weź perłę, wróć i ruszaj na południe. Spotkasz Dogomara, idź za nim ścieżką. Na jej końcu rozwal skrzynie, by zdobyć 6 keystone'ów. Użyj ich do otwarcia bram energetycznych (na górze schodów). Tu znowu ponaduj kamieni, by wejść wyżej. Na kolejnym piętrze znajdziesz tylko Red Keystone, ale spoko – zgaś pochodnię (wodną strzałą) z lewej strony schodów i przedostań się po niej na górę. Użyj maszyny za pomocą czarnej perły. Uwolniona Talis da Ci bojowe rękawice. Jesteś w [RUINS INTERIOR: DUNGEON]. Idź na wschód, potem na północ i na zachód. Samą korytarzu przejdź do lokacji na północnym wschodzie. Poskacz po filarach, a dotrzesz do Golden Key. Otwórz nim odpowiednie drzwi. Znów zabawa z dźwigniami – ta w Golden Room jest pierwsza, dwie kolejne w pomieszczeniu z zaczepami do liny. Po ich przesunięciu załóż szybkie buty i zasuwaj dalej – kolejna gałka jest po drodze, następna w ślepej uliczce i ostatnia w rogu jednego z tuneli. Z otwartego pomieszczenia weź Silver Key, którym otworzysz drzwi na południu. Przedostań się na gzyms za pomocą liny, przesuń dźwignię i skocz na platformę, a następnie znów dzięki linie przedostań się dalej. Wejdź do pomieszczenia obok, przesuń dźwignię i wskocz po Steel Key, który otworzy Ci kolejne drzwi. Teraz zasuwaj do przodu przy pomocy liny, aż w końcu przedostaniesz się do kolejnego etapu [INTERIOR]. Przed Tobą testy na umiejętności, które nabyłeś w trakcie gry. Możesz je zaliczać w kolejności, jaką sobie wybierzesz. Master of the Weapons nakaże Ci stoczyć z dziesięcioma (w samie) ognistymi potworami. Master of Defence wyśle Cię na drogę pełną pułapek – dobrze jest mieć przy sobie Ring of Life. Na końcu przyda Ci się Stoneskin Bolt. Zadanie Master of Magic to poziom, w którym przyjdzie Ci użyć umiejętności magicznych. Użyj Earthquake, rozwal blokadę z kluczem. Teraz Vipers Vortex – klucz jest Twój. Otwórz drzwi, włącz Magic Battleshield i zasuwaj do przodu. W następnym pomieszczeniu za pomocą Fireballa zapal sześć pochodni – cztery na rogach i dwie pośrodku. Master of Mysticism każe Ci przejść tor przeszkód, który pokonasz za pomocą posiadanych narzędzi. Najpierw użyj liny, by przedostać się na drugą stronę. Tam przesuń dźwignię, wskocz na platformę, na nią, a z niej na wysepkę. Przesuń następną dźwignię i znów – platforma, wysepka i kolejna dźwignia. Wskocz szybko na platformę, użyj po drodze liny, by dostać się na stały grunt. Tu zobaczysz na ścianie 16 czarnych kółek. Twoim zadaniem jest połączenie schowanych pod nimi symboli w pary za pomocą bomb. Ot, taka "Memory". Kombinacja to:

1	1	2	3
7	6	8	7
2	5	4	6
3	4	5	8

Czyli najpierw wysadzasz jedną "jedynkę", potem drugą, itd. Teraz już możesz wszystkie cztery kryształy umieścić przy zegarze, a Strażnik przeniesie Cię na arenę ostatecznej walki. Kamienny potwór to tylko przystawka. Dogomar będzie Cię podchodził trzy razy – po każdej walce wejdź po spiralnej kładce, by kryształem odblokować sobie przejście. Gdy będziesz walczył z Dogomarem po raz czwarty, pozbawienie go energii nic Ci nie da – musisz więc po kładce umieścić kryształ, następnie zejść na dół i umieścić w podeście ostatni z kamieni. The End, Bobo!□

KOSO



Witam w kolejnej części opisu do TEKKEN TAG TOURNAMENT. [illegible] "Mishimy", czyli Kazuya i [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] TTT, [illegible] [illegible] Lei.

KALI

KAZUYA MISHIMA

RZUTY:

Z przodu:

1+3	Stitch Slicks
2+4	Hip Toss (2)
p,p+1+2	Stonehead (1+2)
+5	Special Tag Team Throw; w [illegible] [illegible] Jun

Z lewej:

(1+3)_(2+4)_(2+5)	Steel Pedal Smash (3)

Z prawej:

(1+3)_(2+4)_(2+5)	Skull Smash (3)

Z tyłu:

(1+3)_(2+4)_(2+5)	Reverse Neck Throw

CIOSY:

[illegible] juggle [illegible] [illegible] Devil, [illegible] Tag Juggles [illegible] [illegible] PSX#4, [illegible] [illegible]

1+2	Double Punch
+4	Stature Kick
1+2,2	Demon Slayer
1,1+2	Shining Fists
WS+2	Demon Gut Punch; JG [illegible] przy Clean Hit
WS+1,2 (+5)	Twin Pistons (Tag); JG
dp+1	Entrails Smash; [illegible]
dp+2	Gut Punch; JG [illegible] CH [illegible]
p+2	Soul Thrust
p+1+2	Glorious Demon Fist; JG, [illegible]
d_f+1+2	Ultimate Tackle
p,N,d,dp+1	Thunder Godfist
+3	Sidekick
+4	Hellsweep
p,N	Tsunami Mist Step
+dp+1	Thunder Godfist
+3	Side Kick
+4	Hell Sweep
+4,4	Hell Sweeps
+dp+2	Wind Godfist; JG
p,N,d,dp+2 (+5)	Wind Godfist (Tag); JG
p,N,d,DP+4,4	Hell Sweeps
(dp+4~3_4~3)	Demon Scissors
p,p+3	Split Axe Kick
p+4	Axe Kick; [illegible] CH lub przy [illegible]
df+4	Stature Kick
dp+4+4	Delayed [illegible] Kicks

(WS_p,N,d,dp)+4,4	Twin [illegible] Kicks
p,p,N+4	Hop Kick; JG
(u_up)+4,4,4,4	Spinning Demon
p,p,N+2,1,4,4,2,4,3,2,1	[illegible]
p,p,N+2,1,2,2,3,4,4,1,2,1	[illegible]
p,p,N+2,1,2,2,3,1,4,3,2,1	[illegible]

Ciosy Nieblokowalne:

f+1+4	Lightning Godfist
f+1+4	Lightning Screw Godfist

Kazuya Mishima - zwycięzca pierwszego turnieju TEKKEN, [illegible] TEKKEN 2, [illegible] Devilem, [illegible] TEKKEN 3. [illegible] TEKKEN 4. Kazuya Mishima, [illegible] "TEKKEN Bad Boy", jest jedną z [illegible] [illegible] [illegible] Jun, [illegible] Lee Chaolana [illegible] TTT, [illegible] z Jinem - [illegible] [illegible] Kazuya [illegible] TTT, [illegible]

[illegible] Hell Sweeps [illegible] White Heron, [illegible] juggle [illegible] WGF, dp+4, 4). [illegible] Thunder God Fist [illegible] Shining Fist [illegible] Demon Scissors (dp+4~3 [illegible] 4~3) [illegible] Wind God Fist (p,N,d,dp+2), [illegible] TTT [illegible] Special Mid... [illegible] Demon [illegible] WGF [illegible] CH [illegible]

[illegible] Double Punch [illegible] (1+2,4) [illegible] Demon [illegible] dp+4, [illegible] dp+1, [illegible] p+2 [illegible] dp+2 oraz WS+2?! [illegible] WS+2, [illegible] CH, [illegible] juggle'i z wykorzystaniem WGF'a (np. WS+2, WGF, 1, p,n, 1, p,n, 1, p,n, 1, WGF... [illegible] WS+2 -> WGF i [illegible] WGF'a!...). [illegible] 1,p+2 [illegible]

[illegible] WS+2 [illegible] dp+2, i WS+2 [illegible] "TEKKEN Bad Boy" [illegible] WS+2, WGF -> [illegible] WGF" [illegible] CH dp+2, WGF [illegible] CH dp+2, 1+1 +4??? [illegible] p,p+1+2 [illegible] Demon Gut Punch [illegible] Gut Punch [illegible] WGF [illegible] Tag Juggle!!! [illegible] 110 [illegible] Tag Juggles [illegible] dp+2 [illegible] CH) [illegible]

Wchodząca postać:

Heihachi:	p,N,d,DP+4,4,1, d+? (Ukemi)
Heihachi:	EWGF, EWGF (Armor King)
Bruce:	3, 1+4,3,4 (Lee)
Jin:	(u,p+2,1,2, EWGF (Baek)
Nina:	3,2,4, p,p+3 (Paul)
[illegible]	p,p,N+2,4,4 (Ukemi)

[illegible] WGF [illegible] WS+2 [illegible] Twin Pistons: WS+1,2 - [illegible] juggle [illegible]

[illegible] Kazuya [illegible] p+4? [illegible] CH [illegible] WGF [illegible] WGF!!! [illegible] WGF'a Kazuya:

WGF...:
1) TOE3
2) WGF, 1, WGF
3) WGF, p,N,d,dp,N,p+4, WGF
4) 1, 1, 1, 1, WGF

[illegible] juggle Jina, [illegible] juggle'i - [illegible] WGF, 1,2, 1,2, WGF [illegible] Armor Kinga.

[illegible] p+1+2. [illegible] CH [illegible] juggle. [illegible] p+1+2 [illegible] WGF, 2,1. [illegible] p+1+2 [illegible]

[illegible] Kazuya [illegible] TEKKEN 2 [illegible] Mist Step. [illegible] Side Step. [illegible] tylko, w której stronę będzie on wykonany. Co jednak jest ciekawsze, z Mist Step można błyskawicznie [illegible] Crouch Dash, tylko [illegible] SAMEGO "dg"! [illegible] WGF może więc wyglądać tak: g,B,d,dp+2, [illegible] p,B,d,dp+2! [illegible] (dobrze jest to 1 1 [illegible]), [illegible] Crouch Dashu. [illegible] Mist Step [illegible] Side Step [illegible] NAJWIĘKSZA ZAŚ ZALETA to [illegible] Side Step [illegible] WYSTARCZY [illegible] PRZÓD PRZY [illegible] Mist Step [illegible] Side Stepem, [illegible] SS [illegible] "juggli" [illegible]

Nl... To właśnie jest cały [illegible] Mishima. [illegible] TEKKEN [illegible] REAL [illegible] Mist Step [illegible] Armor King [illegible]

przypadkiem nie biorą ich do jednego teamu, bo łączenie [illegible]

JUGGLE:

WGF, 1, 1, g+2
WGF, p,B,d,dp+4, dp+4,4
WGF, 1, 1,2, WGF
WGF, 1,2, 1,2,4
WGF, dp+1, dp+4,4
WGF, 1,2, 1, p,B,d,dp+4,4
WGF, 1, 1, 1, 1, 1,2,4
WGF, 1, 1, 1, 1, WGF
WGF, WGF, 1, WGF
WGF, dp+1, 1, p+2
WGF, WGF, p,B,d,dp+4, WGF
CH WGF, 1,2, dp+4,4
CH WGF, p,B,d,dp+4, dp+4,4
CH WGF, 1, 1, 1, WGF, g+4~3
CH WS+1 2, 1, 1,2, dp+2
CH WS+1,2, 1,2, dp+4,4
CH WS+1,2, 1, 1, 1, WGF
CH WS+1,2, WGF, WGF
p+1+2, dp+4,4
p+1+2, p,B,d,dp+4, dp+4,4
p+1+2, WGF, d+4
[illegible]+2, p,B,d,dp+4, 2, WGF
p+1+2, p,B,d,dp+4, 1,2,4
[illegible]+2, p,B,d,dp+4, 1, dp+4,4
[illegible], p,B,d,dp+4, 1, p,B,d,dp+4, dp+4

p+1+2, p,B,d,dp+4, 1 1, dp+2
CH Chaos [illegible] dp+2, [illegible], 4, 4, 4
CH Chaos [illegible] dp+2, 1+2+4
CH Chaos [illegible] dp+2, p,B,d,dp+4, WGF
gp,B+4, p+2
gp,B+4, 1 1 1, 1, 1,2,4

NIEPRZECHWYTYWALNE:

p,B,d,dp+2
g,B,dp+2
p,p,p_WS+3
4~3 - tylko King nie potrafi przechwycić

CHICKEN:

Ona:	Chicken:
4~3_gp+4~3	nie da się wyprowadzić
g,B,d,dp+2	p+1+3 - da się wyprowadzić tylko u Paula i Jina
p+1+2	p+1+2; u Wanga nie da się wyprowadzić
1+1+4	p+1+3 gdy reversuje Paul;
g+2+4	gdy reversuje Jin; u reszty nie da się wyprowadzić
Y+1+4	p+1+3 gdy reversuje Paul;
p+2+4	gdy reversuje Jin; u reszty nie da się wyprowadzić

HEIHACHI MISHIMA

RZUTY:

Z przodu:	
p,p+1+2~3	Special Tag Team Throw; Jun musi być w teamie, (1+2)

CIOSY:

1<2,2~1~(g_d)	Double Punch, Side Step
p+1<4+2,4	[illegible]
1<2,4	Double Punch, [illegible], [illegible]
WS+2	[illegible], [illegible] CH
1+1	[illegible]

Po tych ciosach [illegible] (~3);

p,B,d,dp+2
dp+1,2
p,p+2

Bodod, Stary Mishima, [illegible] Pewnie [illegible] TEKKEN [illegible] T4 [illegible] TTT [illegible] Wind God Fist [illegible] Special Middle [illegible] "1" [illegible] T3 [illegible] T2 [illegible] p+1<4+2, [illegible]

Co Mishima, to Mishima [illegible] WGF [illegible] EWGF [illegible] "4" [illegible] TTT [illegible] Stonefit [illegible] Mishima [illegible]

a) 1<2, 2~1~(g_d) - fale, [illegible] SS [illegible]

b) 1<2,4 ZAPOMNIJ O TYMI! [illegible] np. CH WS+2, EWGF

c) p+1<4+2, 4 [illegible] np. CH WS+2, SS(g) dp+2, p+1<4+2,4 [illegible]

[illegible] WS+2 oraz 1+1 [illegible] CH [illegible] 1+1 [illegible] (14 klatek) [illegible] WS+2 [illegible] CH [illegible]

"Dżagle" do poprawy:

1) g,B+4, 1, 1, 1, 1, EWGF
2) WGF, WGF, 1 1, p,p+2 (w Bodka)
3) WGF, 1, WGF, 1, WGF
4) z lewej strony: p,p+2, EWGF, WGF (w Armor Kinga)
5) p,p+2, EWGF, EWGF, EWGF (w Jina)!!!
6) EWGF, EWGF, 1 1, 1, EWGF (w Armor Kinga)
7) EWGF, 1, 1, 1, 1, EWGF (w Armor Kinga)
8) p,p+2, EWGF, EWGF
9) EWGF, EWGF, p,B,d,DP+4,4,1
10) p,p+2, EWGF (Slip), 1, g,B,d,DP+4,4,4,1

Z [illegible] CH 1+2, WGF [illegible] p+4? [illegible] CH [illegible] EWGF [illegible] EWGF [illegible]

[illegible]

Potrzeba to [illegible] Mishima [illegible]

JUGGLE:

CH WS+2, 1,2, WGF
CH WS+2, d+2, WS+4,4
CH WS+2, QCF+2
CH WS+2, SS, dp+1, p,B,d,DP+4,4,B+4
CH dp+2, 1,2, dp+1,2
CH dp+2, QCF+2
p,p+2, p,B,d,DP+4,4,4, dp+1
CH+4, p,B,d,dp+1
CH p+4, p,B,d,DP+4,4,B+4, qcf+2
WGF, 1, dp+1, WGF
WGF, 1, dp+1, dp+1,2
WGF, p,B,d,dp+1,2, dp+1,2
WGF, 1,2, 1,1,2
WGF, 1+2, p,B,d,DP+4,4,1
WGF, 1+2, p+1,1+2,1
WGF, 1 1 1, QCF+2
WGF, 1+2, WGF
WGF, 1, WGF, 1, WGF
WGF, 1+2, 1 WGF
WGF, p,B,d,dp+1
WGF, 1, p,B,d,dp+1
WGF, WGF, p,B,d,DP+4,4,B+1
dp+1,2, 1,2, dp+1,2
dp+1,2, 1,2, QCF+2
dp+1,2, 1 p,B,d,DP+4,4,1
p,p+2, 1,2, QCF+2
p,p+2, 1,2, WGF
p,p+2, WGF (Slip), SS 4
p,p+2, WGF, 1 QCF+2
p,p+2, 1+2, 1, WGF
p,p+2, WGF, p,B,d,DP+4,4,4,1
p,p+2, WGF, 1, p,p, 1, WGF
CH p,B,d,DP+4, d+1
CH p,B,d,DP+4, WGF
CH p,B,d,DP+4, QCF+4, p+1, WGF
CH p,B,d,DP+4, d+1 1,1,2
CH p,B,d,DP+4, QCF+4, p,B,d,DP+4,B+4, WGF
CH p,B,d,DP+4, QCF+4, p,B,d,DP+4,4,B+4, QCF+2
CH p,B,d,DP+4,B+4, dp+1,2
CH p,B,d,DP+4,B+4, p+[illegible]2
CH p,B,d,DP+4,B+4, 1,1,2

NIEPRZECHWYTYWALNE:

1+2
p+1 1+2
p,B,d,dp+2
WS+2
WGF+3
4~3 - tylko King nie potrafi przechwycić

CHICKEN:

Ona:	Chicken:
qcf+2	gp+3+4; u Anny i Kinga - gp+3+4
1+2	p+1+3; u Wanga nie da się wyprowadzić
1 1,2~1+2	p+[illegible] u Wanga nie da się wyprowadzić
p+2,1+2	[illegible] u Wanga nie da się wyprowadzić
d+1+4	[illegible] u Wanga nie da się wyprowadzić

Pila

KĄCIK DVD

SEANS 7

Witajcie! Miesiąc temu narzekałem, że nie ma czego oglądać, no i się doigrałem - teraz naprawdę jest w czym wybierać. Oprócz prezentowanych tu tytułów, w chwili gdy piszę te słowa, dostępne są takie filmy, jak "Reich" oraz "Pieniądze to nie wszystko" (polskie kino), a także "Shaft", "Jeździec Bez Głowy", "Magnolia", "Ślepy Tor", "Człowiek z Księżyca" czy "Sezon Nerwowych" (produkcje USA). Tak więc nie trzeba wychodzić do kina, aby zrobić sobie naprawdę porządny seans... a jeśli już, to polecam "Stygmaty" (film w końcu wchodzi na nasze ekrany), "Sexy Beast", no i ofkorz "przerażającego" "Hannibala". To tyle - spadam na plaży.□ [Mynzap]

DOWÓD ŻYCIA / PROOF OF LIFE

Dystrybutor: Warner Bros. Poland
Reżyseria: Taylor Hackford
Występują: Russell Crowe, Meg Ryan, David Morse
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Amerykańska firma Quad buduje zaporę wodną, gdzieś na południowych terenach Kolumbii. Prace nadzoruje inżynier Peter Bowman (David Morse), dopóki nie zostaje uprowadzony przez tubylczych rebeliantów. Porywacze sądzą, że otrzymają spory okup, podczas gdy prawda jest taka, że firma Quad stoi na granicy bankructwa. Kiedy wynajęty negocjator Terry Thorne (Russell Crowe) to odkrywa, szybko postanawia się wycofać (na zasadzie "kto zapłaci za uwolnienie spłukanego gościa?"), pojawia się jednak Alice (Meg Ryan) - piękna żona porwanego... Tak oto prezentuje się fabuła nowego filmu Taylora Hackforda, reżysera "Adwokata Diabła". Obraz ciekawy, z dość ambitnym zakończeniem (ale bez rewelacji) i z naprawdę świetnymi zdjęciami polskiego operatora, Sławomira Idziaka - akcje w dżungli i szerokie plany górzystych pasm zapadają w pamięci. Szkoda jednak, że postać głównego bohatera jakoś tak nie do końca leży Russellowi, przez co momentami kreuje ją nieco zbyt sztucznie (szczerze powiedziawszy "gladiator" niezbyt mi pasuje do roli super komandosa), co tyczy się też relacji Ryan-Crowe... "Dowód Życia" to dobre kino akcji, także z gatunku bardziej inteligentnego, niestety edycja DVD jest dość uboga i nie wykracza poza znane standardy. Dobrze że chociaż reportaż z planu zdjęciowego jest dość obszerny.□ [myq]

7+

Dodatki: komentarz twórców, zwiastuny filmowe, reportaż z planu zdjęciowego

GRANICE WYTRZYMAŁOŚCI / VERTICAL LIMIT

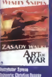
Dystrybutor: Warner Bros. Poland
Reżyseria: Martin Campbell
Występują: Chris O'Donnell, Bill Paxton, Robin Tunney, Scott Glenn, Izabella Scorupco
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

W sam środek lata, tak niby na ochłodzenie upalnej atmosfery, dostajemy nowy film Martina Campbella "Granice Wytrzymałości" - szkoda tylko, że za oknem deszcz, wiatr i bezzębni emeryci, toteż śnieżne zamiecie na ekranie jakoś nie budzą we mnie radości... Ale spoko - ta edycja DVD warta jest Twojej uwagi, bowiem i film prezentuje się ciekawie, i dodatkowych materiałów wrzucono tu sporo. Na ekranie znana skądinąd Iza oraz pomocnik Batmana - Chris O'Donell - skaczą po zdradliwych zboczach K2, starając się odratować zasypaną grupkę alpinistów, nie wysadzając przy tym wszystkiego w powietrze, a i możliwość zgarnięcia miliona zielonych też w pewnym momencie staje się ich celem. Fabułę, jak sam możesz się domyślić, momentami mocno naciągnięto, aby móc wszystkie, naprawdę widowiskowe, efekty specjalne pokazać, ale scenarzyści nie przegięli i w sumie "Granice Wytrzymałości" tworzą wartką i jednolitą opowieść. Same dodatki na płycie warte są polecenia - w bonusie dostajesz naprawdę ogromną ilość reportaży, z których poznasz zarówno tajniki alpinizmu, zdobywania szczytu K2, jak i krok po kroku prześledzisz szkolenie aktorów oraz rozegranie co trudniejszych ujęć. Polecam, bowiem jest to w tym miesiącu najefektowniejsze wydanie DVD, a i sam film wypada wporzo, jeśli się tylko pamięta o tekście, że to czysta bajka - realizm dawno wysłano tu na wakacje...□ [myq]

7-

Dodatki: trzy zwiastuny filmowe, filmografie aktorów, komentarz reżysera Martina Campbella i producenta, reportaż z planu "Surviving The Limit", seria reportaży "Search And Rescue Tales", film dokumentalny National Geographic "Quest For K2"

ZASADY WALKI / THE ART OF WAR



Dystrybutor: Syrena
Reżyseria: Christian Duguay
Występują: Wesley Snipes, Anne Archer, Donald Sutherland, Liliana Komorowska
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

"Zasady Walki" to kolejny przykład sprawnie nakręconego kina akcji. Władze komunistycznych Chin stoją na progu nowego wieku i gotowe są podpisać kontrakt handlowy, przełamujący mur między nimi a USA. Na uroczystym bankiecie ktoś jednak zabija ambasadora Chin, wybucha skandal, a Neil Shaw (Wesley Snipes) - członek tajnej jednostki, działającej z ramienia ONZ, zostaje w całą aferę umiejętnie wplątany i uznany za mordercę. Spisek jak zwykle sięga tam, gdzie nikt (powiedzmy) by się tego nie spodziewał... Efekty specjalnie dobrze wpasowano w merytoryczną część filmu (czytaj: między mądre dialogi a niczym, powoli odsłaniające całą układankę), sceny walki wypadają realistycznie i nie burzą całości zbytnim efekciarstwem, ale . Tu właściwie nie ma nic nowego, odkrywczego! Ot, choćby finałowy pojedynek- jest wporzo, tylko co to ma być: "Matrix" w wydaniu realistycznym?! Ani to ziębi, ani grzeje. Tak samo jest z dodatkami - informacje z planu nikomu nie podniosą tętna, choć trzeba przyznać, że podano je w sposób gustowny i przejrzysty. "Zasady Walki" to produkcja w pełni profesjonalna, co się ceni, szkoda tylko, że zabrakło tego czegoś, odrobiny artyzmu...□ [myq]

7

Dodatki: informacje o realizacji filmu, filmografie twórców i aktorów, zwiastuny kinowe

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił: Media Markt Czeladź, ul. Będzińska 80, telefon. (032) 76 38 000

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

KTO JEST AUTOREM KSIĄŻKI, NA PODSTAWIE KTÓREJ NAKRĘCONO FILM DIUNA?

Wśród osób które poprawnie odpowiedzą na pytanie zostaną rozlosowane nagrody:

Do wygrania 10 kompletów filmu DIUNA na DVD oraz 25 kompletów na VHS

Odpowiedzi należy przesłać na adres redakcji, na kartach pocztowych wraz z kuponem konkursowym. Czekamy na nie do 20 września.

NEWS

Bardzo ciekawy news. Otóż Brad Pitt i Cate Blanchett mają wystąpić w nowym filmie Darrena Aronofsky'ego!!! Kim jest ten koleś?! Otóż za tym swojsko brzmiącym nazwiskiem kryje się reżyser odpowiedzialny za świetne "Pi" oraz mocny i poruszający "Requiem dla Snu" - ten pan ma talent do mega dynamicznego przedstawiania akcji. Ale to nie koniec rewelacji - ta nowa produkcja ma stanowić konkurencję dla drugiego "Matrixa" Wachowskich, tyle że klimat ponoć będzie bardziej mroczny i pokręcony. Scenariusz jest już na ukończeniu. Czekam na efekt pojedynku Aronofsky vs. Wachowscy z zapartym tchem! [myq]

Za sprawą wytwórni Fox, czwarty sezon serialu "Z Archiwum X" ukaże się na siedmiu płytkach DVD (łącznie znajdą się tam 24 odcinki). Dodatkowo ma zostać zamieszczony film dokumentalny "The Truth About Season Four", masa niewykorzystanych scen, dodatkowe efekty specjalne, zwiastuny telewizyjne, komentarz reżysera towarzyszący kolejnym epizodom, a także trochę materiałów zapisanych w formacie DVD ROM. Wszystko to jak na razie dotyczy tylko Stanów. Szkoda. [myq]

Całkiem niezły, komputerowy film "Shrek" (bynajmniej nie jest to kino tylko dla dzieci, jak twierdzą niektórzy) już w listopadzie ma się ukazać w specjalnej dwupłytowej edycji DVD. Wszystkie niewykorzystane animacje będą teraz dostępne dla szerokiego, niestety znów tylko amerykańskiego widza. [myq]

W Polsce już niedługo będziemy mogli obejrzeć nasze świetne, stare komedie w specjalnych edycjach DVD. Szykowane są takie filmy jak "Sami Swoi" oraz "Co mi zrobisz jak mnie złapiesz?" Eeee... Cieszysz się? [myq]

KOLUMNY, KOLUMIENKI

PO PROSTU GŁOŚNIKI

Pewnie macie pojęcie, jak ciężko było mi oderwać się od GT3! Ale cóż, deadline się zbliża. Szefu puszcza pianę z ust, bo więcej niż połowa artykułów jest jeszcze w głowach ag(Red.)ów, którzy od momentu otrzymania GT3 nie wychodzą z Redakcji, więc nie było innego wyboru jak usiąść, zastanowić się i zacząć pisać.

Ostatnim ogniwem na drodze dźwięku "odczytanego" z gry, filmu czy słuchanego najnowszego singla Just Five lub innych Boysów są głośniki. Głośniki są bardzo ważne - podczas gdy wszystkie komponenty przetwarzają - obrabiają sygnał elektryczny, głośnik zamienia ten sygnał na ciśnienie akustyczne - czyli to, co odbieramy za pomocą naszych organów słuchowych.

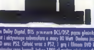
Co to jest kolumna? Jest to konstrukcja złożona z głośników, zwrotnicy elektrycznej i obudowy.
Dlaczego z kilku głośników? Ano dlatego, że głośniki w zestawie kina domowego mogą mieć różne funkcje. Nikomu nie udało się stworzyć jednego idealnego głośnika, który byłby zdolny przetwarzać pełne pasmo akustycznych częstotliwości bez ich zniekształcenia. Każdy głośnik w zespole głośnikowym ma przetwarzać określony fragment pasma. Zwrotnica elektryczna dzieli sygnał ze wzmacniacza na odpowiednie dla każdego głośnika zakresy. Pudełko w którym zamontowane są głośniki - zwane obudową, jest równie ważne dla pracy kolumny jak jakość samych głośników. Obudowy są robione z różnych materiałów. W małych kolumienkach satelitarnych z niższej półki cenowej z powodzeniem stosowany jest plastik i sprawdza się znakomicie. W kolumnach półkowych i podłogowych stosowana jest płyta wiórowa lub prawdziwe drewno. Zestawy kolumn satelitarnych z wyższej półki mają obudowy aluminiowe! Zasada pracy kolumny jest taka, że poruszająca się pod wpływem dostarczanego ze wzmacniacza do cewki głośnika prądu membrana wywołuje ciśnienie akustyczne. Głośnik rusza się w przód i w tył, sprężając i rozprężając powietrze. Obudowa kolumny izoluje ciśnienie powietrza wytwarzane przez przednią część membrany od tylnej strony membrany i jako końcowy efekt tych skomplikowanych zależności mamy dźwięk. W zależności od rodzaju obudowy, kolumna wytłumia to ciśnienie - mamy wtedy do czynienia z obudową zamkniętą, albo za pomocą labiryntów i rurek wewnątrz kolumny odwraca się fazę ciśnienia, aby była zgodna z fazą przedniej strony membrany, i wypromieniowuje ją na zewnątrz przez otwór w obudowie kolumny (bass-reflex). Należy pamiętać, że moc i efektywność kolumny nie mówią nam nic o jakości brzmienia, a tylko o możliwym do uzyskania natężeniu dźwięku - głośności. Nie jest więc tak bardzo ważne, żeby nasza kolumna miała 100 Watt mocy więcej niż zestaw kumpla. Ważne jest, aby dopasować zestaw kolumn do pomieszczenia w którym tworzymy nasze kino domowe. Do nagłośnienia pomieszczenia 15 - 30 m2 w zupełności wystarczy od 50 do 100 Watt maksymalnej mocy wyjściowej na kolumnę.

Praca systemu Dolby Digital, DTS opiera się na współdziałaniu pięciu podstawowych kolumn - trzech kolumn przednich i dwóch kolumn kanału dookólnego. Zazwyczaj system taki uzupełnia się o jeden subwoofer. Dobra "współpraca" zestawu kolumn jest jednym z najważniejszych warunków prawidłowej pracy elementów naszego kina domowego.

Kiedyś do słuchania muzyki wystarczały dwie kolumny przednie. W momencie "wkroczenia" kina do naszych domów doszły dwie tylne, następnie dołożono kolumnę centralną i subwoofer. Jeśli posiadamy już dwie kolumny przednie i chcemy dokupić do nich kolumny dookólne, stajemy przed nie lada problemem odpowiedniego ich "zgrania".
Po pierwsze, głośniki przednie, choć nie będą już jedynymi głośnikami systemu, wciąż pozostaną głośnikami najważniejszymi - to głównie od ich jakości reprodukcji dźwięku zależeć będzie klasa naszego kina. Jeśli mamy kolumny bardzo wysokiej klasy, nie ma potrzeby ich zmiany, lecz jeśli są słabe, to pozostawienie ich w roli kolumn przednich należy rozważyć. Może lepiej będą nadawać się na kolumny tylne? Zgranie systemu opiera się na zastosowaniu podobnych brzmieniowo kolumn. Każda kolumna ma swoje własne, charakterystyczne brzmienie. Tylko kolumny od jednego producenta, oparte na takiej samej konstrukcji gwarantują pełną współpracę. Parametry mocowe i szerokość przenoszonego przez kolumny pasma częstotliwości muszą być podobne, aby panorama dźwiękowa była spójna, a dźwięk płynnie i bez strat przemieszczał się między kanałami.

W kinie domowym subwoofer ma zadanie inne niż kolumny przednie. Kierowane na niego jest tylko specjalnie wyselekcjonowane pasmo dźwięku. Większość subwooferów, dla systemów kina domowego, to subwoofery aktywne, czyli mające własny wzmacniacz i możliwość regulacji parametrów pracy. Wbudowany wzmacniacz oznacza, że do przetwarzania basu nie będzie "zaprzęgnięty" amplituner. Kolumny satelitarne, współpracując z subwooferem, mają o wiele mniej do roboty, nie przenoszą najniższych częstotliwości, co pozwoli im na pracę bardziej dynamiczną, z mniejszymi zniekształceniami. Subwoofery wyposażone są we własną regulację mocy, fazy i częstotliwości odcięcia, które pozwalają dopasować ich charakterystykę do akustyki pomieszczenia i parametrów pozostałych kolumn. Tutaj bardzo istotna uwaga! Jeśli mamy duże przednie kolumny, które bardzo dobrze przetwarzają najniższe częstotliwości, to zakupienie do naszego kina domowego "małego" subwoofera mija się z celem. Subwoofer, aby miało sens kupowanie go, musi być dużo lepszy w reprodukcji tonów niskich od kolumn przednich, musi przetworzyć najniższe pasmo, którego przednie kolumny naszego zestawu nie mają szans odegrać. Czyli, jeśli mamy potężne głośniki główne i jeszcze nam za mało basu, to nie mamy czego szukać wśród małych subwooferów. Należy podkreślić, że o ile w systemach Dolby ProLogic Surround subwoofer nie jest wymagany, o tyle w Dolby Digital i pochodnych systemach dźwięku subwoofer jest niezbędny bez względu na jakość przednich kolumn i wielkość pomieszczenia odsłuchowego. Rezygnacja z niego pociąga za sobą utratę jednego kanału informacji o potężnych wybuchach, właściwościach pomieszczeń, w których kręcono sceny z efektami.

W związku z popularnością zestawów kina domowego producenci przygotowali wiele modeli zestawów kolumn przeznaczonych do kina domowego - zazwyczaj jest to pięć kolumn plus subwoofer. Taki "gotowy" zestaw uwalnia kupującego od żmudnego porównywania parametrów, odsłuchiwania każdej pary kolumn. Najczęściej spotykane są zestawy składające się z małych kolumienek zwanych potocznie satelitarnymi wspomaganych aktywnym subwooferem. Firma SONY ma swoje zestawy z serii nazwanej Pascal na czele z wielokrotnie nagradzanym modelem SA-VE705 i jego starszym bratem SA-VE815ED. Ostatnim krzykiem mody są zestawy kolumn i subwoofera z wbudowanym wielokanałowym wzmacniaczem i dekoderem DD i DTS. Na stronie internetowej Sony Poland trwa promocja na zestaw Sony SA-PSD5 skonstruowany specjalnie z myślą o Play Station 2! Składa się nań wzmacniacz z dekoderem Dolby Digital, DTS, procesora DCS/DSP, pięciu głośników o mocy 5 x 40 Watt i aktywnego subwoofera o mocy 80 Watt. Dodano jeszcze pilot sterujący DVD oraz PS2. Całość wraz z PS2, 1 grą i filmem DVD kosztuje 3599 zł. Odejmując cenę konsoli, już za 1800 zł można mieć wszystko w jednym. Warto się zastanowić.



Jeśli macie już dobre kolumny przednie, pokuście się na rozbudowę istniejącego zestawu, dokupcie parę równie dobrych kolumn na tył oraz kolumnę centralną plus subwoofer. Jeśli natomiast zaczynacie budować swoje kino od zera, to proponuję zakupić któryś z gotowych zestawów kolumn satelitarnych plus subwoofer. Przy zakupie zestawu należy dobrze przemyśleć swój wybór. Kolumny służyć będą przez lata i są tym elementem zestawu na którym nie warto oszczędzać. Oczywiście musimy dopasować swoje wymagania do zawartości portfela, ale jeśli mamy na czymś oszczędzić, to raczej postawmy na słabszy telewizor lub troszkę słabszy "mocowy" amplituner, ale nie na kolumny. Najtańsze zestawy pięciu kolumn satelitarnych o mocy muzycznej 100 Watt wraz z aktywnym subwooferem o mocy 50 Watt kosztują 1500 zł. Zestaw bardzo dobrej jakości można kupić już powyżej 2500 zł.

Dobra, dosyć na dzisiaj! Wracam do GT3. Moje zdanie o tej grze: w dziedzinie wyścigów na wszystkie platformy i inne piece nie wydano już nic lepszego. No, chyba że wyjdzie GT4 (H: wyjdzie:)) [paulb]

KĄCIK GAME BOY ADVANCE

KIESZONKOWIEC 01

Cieszę się, że "sonowi szowiniści" nie dostali wysypki po tekście GBA, mało tego, konsolka spotkała się z aprobatą Czytelników, nikt złego słowa pod jej adresem nie rzucił, a nawet dało się odczuć spore zainteresowanie. W związku z powyższym, GBA na stałe wkomponował się krajobraz Waszego magazynu. Znając jednak Wasz zmienny stosunek do własnych zapatrywań (Plebiscyt dał nam popalić), postanowiliśmy "odgrodzić" GBA od reszty stuffu, co by niepotrzebnie kogoś nie drażnił. Powstał "Kącik GBA", w którym co miesiąc znajdziecie porcję recenzji, newsów i tipsów. W przyszłości postaramy się również wygospodarować trochę miejsca na krótki dział "listów" (piszcie zatem). Dots ol.□ [Mr.S]

Wybrane, najciekawsze tytuły na GBA, które powinny ukazać się przed końcem bieżącego roku.

Banjo-Kazooie: GR
Car Battler GO!
Crazy Chase
MX 2002 F. Ricky C.
Sonic Advance

4x4 Off Roaders	Small Rockets	wyścigi
Advanced Columns	Sega	logiczna
Advance War	Nintendo	strzelanina
BackTrack	Telegames	strzelanina FPP
Banjo-Kazooie: GR	Rare	platformowa
Barbarian	Titus	bijatyka
Bomberman Tournament	Hudson	zręcznościowa
Boxx Racing	Ubi Soft	wyścigi
BREATH OF FIRE 112	Capcom	RPG
Car Battler GO!	Victor	wyścigi
Chu Chu Rocket	Sega	logiczna
Crazy Chase	Kemco	zręcznościowa
Dark Arena	Graphic S.	FPS
Dave Mirra BMX 2	Acclaim	sportowa
Diddy Kong Pilot	Rare	wyścigi
Donkey Kong C. Crackers	Rare	logiczna
Doom	Activision	strzelanina FPP
Driven	BAM!	wyścigi
Earthworm Jim	Majesco Sales	platformowa
F-14 Tomcat	Majesco	symulacja
Fire Emblem	Nintendo	RPG
Fortress	Majesco Sales	logiczna
Gadget Racers	Takara	wyścigi
Golden Sun	Nintendo	przygodowa
Iridion 3D	Majesco Sales	strzelanina
Jedi Power Battles	Lucas	przygodowa
Kao the Kangaroo	Titus	platformowa
King of Fighters	SNK	bijatyka
Klonoa: EfD	Namco	platformowa
Lady Sia	TDK	Action
Lego Racers 2	Lego Media	wyścigi
Lucky Luke	Infogrames	platformówka
Magical Vacation	Nintendo	RPG
Mega Man EXE	Capcom	platformowa
Midnight Club	Victor	wyścigi
Mr.Driller 2	Namco	zręcznościowa
MX 2002 F. Ricky Carmichael	THQ	wyścigi
Moto GP	Namco	wyścigi
Namco Museum	Namco	gry retro
Napoleon	Nintendo	RPG
Phalanx	Kemco	strzelanina
Pitfall - The Mayan Adv.	Majesco Sales	platformowa
Prehistorik Man	Titus	platformowa
Robocop	Titus	strzelanina
Sabrewulf	Nintendo	przygodowa
Silent Hill Play Novel	Konami	przygodowa
Sonic Advance	Sega	platformowa
SPIDER-MAN MYSTERIO'S MENACE	Activision	zręcznościowa
Spyro: Season of Ice	Universal	platformowa
Super Street Fighter 2 Turbo	Capcom	bijatyka
Super Dodge Ball	Atlus	sportowa
Tactics Ogre - Knight of Lodis	Nintendo	RPG
Tetris Worlds	THQ	logiczna
Wario Land 4	Nintendo	platformowa
X-Men: RoA	Activision	bijatyka
Z.O.E. 2173 TESTAMENT	Konami	strzelanina

Driven
Chu Chu Rocket
Dark Arena
Desert Strike
Golden Sun
Spyro: Season of Ice
X-Men: RoA
F-14 Tomcat

GAME BOY ADVANCE

TIPS & TRICKS

GT ADVANCE

Na ekranie tytułowym przytrzymaj L+R, po czym wciskaj:

← Indy Car Mode → B Gokart Mode

↓, → wszystkie części do tuningu

Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie usłyszysz dźwięk (wystarczy wtedy kliknąć START i wszystko gotowe!)

Kod "na wszystko" w menu Password wpisz

jMKN y4RY /Tqj xZ?GW

RAYMAN ADVANCE

Kody do wpisania w czasie pauzy:

← → ↓ → ← R	99 żyć
R ↑ ← → ← L	wszystkie przedmioty
↓ ← → ← ↑ L	maks energii
→ ↑ → ← → R	nieśmiertelność
↑ ← → ↓ → L	wszystkie poziomy
L ↓ ← ↑ ↓ R	przywrócenie zdrowia

Nieskończona liczba kontynuacji

Gdy pojawi się ekran kontynuacji kliknij szybko ↑ ↓ → ← i wciśnij START. Aby trik zadziałał musisz mieć co najmniej jedną, a najwięcej trzy kontynuacje na "koncie".

F ZERO

Master Difficulty

Ukończ Pawn, Bishop lub Knight series na poziomie Expert Difficulty. Udaj się teraz do Grand Prix i przejdź którąś z tych serii na tym samym poziomie trudności – odblokujesz poziom Master Difficulty.

Odblokowanie Jet Vermilion

Na początku odblokuj wszystkie pojazdy i Championship Circuit. Istnieją dwa sposoby na zdobycie Jet Vermilion (wybór należy do Ciebie... Czy ja to gdzieś słyszałem ?!) Sposób pierwszy: ukończ WSZYSTKIE serie KAŻDYM z dostępnych pojazdów na poziomie MASTER Class. Sposób drugi: przejdź Championship (lepiej usiądź:) 255 (słownie: dwieście pięćdziesiąt pięć:) razy!!!

CASTLEVANIA

Magician Mode – po skończeniu gry Nathanem dostaniesz hasło FIREBALL, które wpisz rozpoczynając nową grę – tryb Magician będzie Twój.

Fighter Mode – po skończeniu trybu Magician, otrzymasz możliwość rozpoczęcia rozgrywki w trybie Fighter.

Shooter Mode – po przejściu trybów Magician i Fighter, dostaniesz nowe hasło: CROSSBOW. Rozpoczynając nową grę wpisz ten kod, a dane Ci będzie zagrać w trybie Shooter.

Thief Mode – po ukończeniu trybów Magician, Fighter i Shooter dostaniesz kod DAGGER, który wpisz zaczynając nową grę. Nathan będzie w trybie Thief.

READY 2 RUMBLE 2

Dodatkowe postacie

Michael Jackson – w menu głównym podświetl opcję "Arcade" i wykonaj następującą kombinację klawiszy ← ← → → ← → L+R

Rumble Man – w menu głównym podświetl opcję "Championship" i kliknij na padzie ← → → ← → ← L+R

Shaquille O'Neal – w menu głównym podświetl opcję "Survival" i wciśnij ← ← ← ← → → ← ← → L+R

ARMY MEN ADVANCE

Kody do poszczególnych poziomów

	(Vicky)
2 MJRDCHMC	2 GGRSGHMB
4 FSRSMJCHC	4 BQRNDGHB
6 CSRJGCMC	6 BDRDMCPB
8 TJRDQPPC	8 SGRSCPPB
10 RJRNLRPC	9 RJRNLRPB
12 PSRJCTPC	

Pita

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA

NINTENDO praktycznie oficjalnie przyznało się, że zastosowany w GBA wyświetlacz jest nienajlepszej (delikatnie mówiąc) jakości. Ekranik produkowany przez Sharpa ma duże kłopoty przy słabym oświetleniu i niewiele na nim wówczas widać, przez co przewinęła się szeroka fala krytyki wśród nabywców nowego Game Boya. NINTENDO poinformowało, że już podpisało odpowiednie umowy i wkrótce na rynku pojawią się konsolki z dużo lepszej jakości wyświetlaczem (Sharpa oraz Matsushity). {shiva}

Ho-ho! Czyjecie 00 (?)Ma na GBA? Już w listopadzie za sprawą firmy ACTIVISON dane nam będzie sterać o tego FPP-a na handheldach! Popatrzcie na shoty – wygląda to całkiem nieźle. Autorzy obiecują 24 poziomy i rozbudowany tryb Multiplayer po LINKu (dla czterech Graczy). Jak dla mnie rewelka. {shiva}

Noriak Okamura, twórca serii ZOE, dogląda obecnie swojego najnowszego dzieła – ZOE 2173 Testament. Rzecz w tym, że gra owa przygotowywana jest na GBA i ukaże się w Japonii zaraz po wakacjach! I choć niewiele ma ona wspólnego z ostatnio wydanym Z.O.E. na PS2 (tu do czynienia mamy ze strategią), to i tak szykuje się solidny kąsek. Wersja anglojęzyczna dopiero w I kwartale 2002. {shiva}

BOXING FEVER to nowa propozycja MAJESCO, podejmującego wdzięczny temat walk bokserskich. Cztery tryby zabawy, Multiplayer, Survival i dziesięciu bokserów – tyle obecnie wiadomo. Premiera w październiku, shotów brak. {shiva}

Gooz, tylu rzeczy ze znanych tytułów, co na GBA, nie miała jeszcze chyba żadna konsola;) Kolejną ciekawą produkcją na nowego handhelda NINTENDO jest SPEEDBALL 2: BRUTAL, czyli brutalny sport przyszłości a la futbol amerykański. Z rzeczy godnych uwagi: obsługa LINKa (4 Graczy), cztery tryby zabawy, naprawdę niezła (patrz shot) grafa. {shiva}

Uła-la! Sympatyczny smoczek Spyro zawita również na GBA! Platformówka z udziałem tego twora zwać się będzie SPYRO SEASON OF ICE i ukazuje akcję w rzucie izometrycznym (w praktyce sprawdza się to całkiem nieźle). Na sklepowych półkach powinna się pojawić pod koniec roku. {shiva}

Oprócz smoka SPYRO na GBA zagości również jamniczek BANDICO OT zwany CRASHem! Akcja gry ukazana będzie głównie z boku, ale i nie zabraknie etapów, w których poruszamy się w głąb/do ekranu (zastosowano technikę znaną z Iridion 3D), czyli ma być całkiem podobnie jak na playu. Więcej szczegółów za miesiąc. [ej]

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Sequel kultowego "karta"

W końcu dorwałem trzecie wydanie najbardziej popularnych wyścigów kartów, MARIO KART mianowicie. Niejednokrotnie już pisałem, że pierwszy Super Mario Kart ze SNES-a jest dla mnie kultową pozycją (na N64 się nie umywa), toteż do wersji ADVANCE doossałem się jak Żyd. I co? Zgodnie z obietnicą mamy tu do czynienia z pewnym miksem poprzednich dwóch części, ze zdecydowaną przewagą "składnika 16-bitowego".

Dla jednego Gracza udostępnione trzy tryby zabawy, z czego najważniejszy to oczywiście Mario Grand Prix podzielony jest na trzy klasy (50, 100 i 150cc), które oprócz wyższego stopnia trudności oferują, niestety, te same 20 tras. O ile dwie pierwsze klasy to bułka z masłem, tak ostatni to prawdziwy hardcore bo... Bo nie dość, że trzeba wpaść na metę na pozycji pierwszej, czyniąc trzodę w wymiarze apokaliptycznym, to jeszcze wypadałoby "podnieść" wszystkie porozrzucane na trasie pieniążki - bez tego nie ma co liczyć na uzyskanie wysokiej rangi (potrzebnej prawdopodobnie do odblokowania jakiegoś cuda na końcu gry, przypuszczalnie "trybu lustrzanego"). Wiecie, co mnie wkurza? Po przejściu i zobaczeniu wszystkich tras na dwóch prostszych trybach, nie każdemu przecież musi się chcieć męczyć te same po raz trzeci. Mam rację? Nie ma jednak co ściemniać - tym prostym zabiegiem NINTENDO wydłużyło żywotność zabawy... do czego przyczynił się również Time Trial charakteryzujący się "wyczerpującymi temat" rozwiązaniami: wyścig z duchem, zapis najlepszych czasów, a nawet Replay (pokazuje najlepszy przejazd). Czegoś Wam brakuje?

Na trybie Multiplayer trochę się zawiodłem. Jeden kart obsługuje, na szczęście, LINKa, ale nie umożliwia jazdy w Mario GP, oddając nam do dyspozycji tylko gołe trasy (bez oponentów), na których wieje nudą. Dopiero gdy wszyscy Gracze mają własne karty, zabawa zmienia oblicze, ale bądźmy realistami - kto ma takich kumpli, he? Wykonanie gry zaskoczyło mnie pozytywnie i pomimo że całość bazuje niby na starym "silniku", wygląda ono lepiej niż na SNES-ie, momentami przypominając wersję 64-bitową (!). Prawdziwy power: trójwymiarowe pojazdy, animowane tło (deszcz, błyski...), stały "frejmrejt", przyjemna kolorystyka, spore detail, a przy okazji wszystko bardzo ładnie wygładzone. Muza również nieźle daje czadu, pogłębiając swoisty dla MARIO KART klimacik.

Serię MARIO KART kocham za spore wymagania (jakie stawia przed Graczem), dynamikę, klimat oraz bardzo rajcowne power-upy - żaden z tych elementów nie zawiódł moich oczekiwań. Niemniej jednak, jak każdy sequel hitu, tak i ten nie pozwala mi zapomnieć o wersji sprzed 9 lat, w którą to jeszcze pogrywałem ze Starem (ale odkąd kupiłem CHRONO TRIGGER, Star już nie chciał grać w SMK.). [ściera]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** NINTENDO WYŚCIGI

8 8 9 **9-**

wykonanie grywalność hmmm

PERYFERIA

PINOBEE

Pożyczkaj z GBA....

Stała się rzecz straszna - mech-osie Pinobee, robotowi bez serca porwana dziadka (zauważasz analogie do Pinokia? Nawet nazwa podobna). Incydent ten, niewątpliwie przykry, ma i pozytywne repekusje, bo oto mech-osa wyrusza na poszukiwania dziadka, a my wcielamy się właśnie w jej postać. Na marginesie: nie mam pojęcia, kto wymyślił tak walniętą fabułę, ale niech mi podeśle adres sklepu z klejem, w którym się zaopatruje). HUDSON zapodało klasyczną platformówkę 2D.

Sterowanie jest banalnie proste - używa się wyłącznie przycisku A, służącego do skakania i tzw. dashowania. Cóż to takiego? Po prostu przedłużenie skoku. W miarę przechodzenia gry stopniowo otrzymujemy możliwość coraz wyższego dashowania, co umożliwia dostanie się w niedostępne przedtem rejony leveli. Jak na platformówkę przystało, są też pierdoły do pozbierania - ikonki symboli karcianych (możliwa jest ich wymiana z innymi Graczami za pomocą LINKa). Zdobywanie ich dodaje Pinobee nowe możliwości, również przydatna przy docieraniu do ciężko dostępnych części poszczególnych etapów. A te skonstruowane ładnie, choć nieco sztampowo - nie ma motywów powodujących szczękościsk. Po każdym levelu (22 poziomy na ośmiu światach) Pinobee komentuje Twoje działanie i wystawia ocenę (w postaci buźki, uśmiechniętej lub nie). Od ocen zależy, jakie czeka Cię zakończenie, a tych jest całe sześć. Przedłuża to nieco żywotność gry, którą "na szybcika" da się przejść w ciągu 2 godzin.

Wizualnie gra nie powala na kolana - kolorowo, ale ubogo. To, co wkurza, to muzyka - niemiłosiernie daje po bębenkach, więc najlepiej ją wyłączyć. Całość prezentuje się solidnie, niestety bez rewelacji. Na pewno nie jest to pozycja warta dwóch "baboli". Udecraj tylko, gdy znudzą Ci się MARIO i RAYMAN. [kosa]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** HUDSON PLATFORMÓWKA

6 4 6 **6+**

system ocen dźwięk

PERYFERIA

Final Fight ONE

Legendarna nawalanka Capcomu powraca

Guy, Cody i Haggar - tę trójkę zapewne zna każdy Gracz lubujący się w ulicznych naparzankach. A przynajmniej tak być powinno, wszak to najznamienitszy przedstawiciel gatunku, tytuł, którego w zamierzchłych czasach nie mogło zabraknąć w żadnym szanującym się "salonie gier" (czyli barakowozie okupowanym przez osiedlowych meneli;). I oto jest na GBA, z dopiskiem ONE w tytule. Jednak nie ma zmiłuj się..., czas płynie nieubłaganie, w związku z czym zapewne nurtuje Cię pytanie: czy wciąż jest to pozycja, która może podniecić.)? Nie ma więcej miejsca na jałowe gadki więc odpowiem od razu - tak, ale tylko wybranych. Rąbanka jest bowiem cholernie oldschoolowa, bez bajeranckich supercombosów itp. - mamy podstawowe combo, wyskoki, kilka wariantów rzutu i superatak do użycia w krytycznych sytuacjach. Ale wierz mi - tak skromna ilość ciosów wystarcza do rajcownej rozgrywki, a to za sprawą upierdliwych przeciwników - każdemu trzeba inaczej się do d**y dobrać, nie starczy iść w prawo i z wywalonym jęzorem walić w przyciski.

Wykonanie gierki jest wporzo, w porównaniu do arcade'a obcięto parę pomniejszych dupereli (np. seksowne laski zmieniono na brzydkich pedziów;), ale nie ma to większego znaczenia (za to dodano krótkie obrazkowe scenki, przed walkami z bossami). Na małym ekraniku wygląda to świetnie, a klimat i grywalność oryginału oddana jest niemal w 100%, nie zabrakło też trybu dla 2 Graczy po LINKu. Pomimo sędziwego wieku (to już 12 lat!), FINAL FIGHT wciąż ma w sobie magnes. A teraz dawać mi tu ALIEN VS. PREDATOR! □ [Kujot]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
CAPCOM BIJATYKA
7 7 8 **7+**
Final Fight
[illegible]
PERYFERIA

ARMY MEN ADVANCE

3DO zaskoczyło... tym razem średniak

Plastikowa ofensywa na GBA ruszyła. ARMY MEN ADVANCE to typowa rozpierdzielanka. Nasz bohater (lub bohaterka) zmuszany jest do rozwalania żołnierzy wroga. Łazimy więc po nieskomplikowanych lokacjach i rozwalamy enemosów. W miarę rozwoju akcji gra staje się coraz trudniejsza i nie wystarcza już parcie "na pałę" do przodu i strzelanie na ślepo. Mimo konieczności zaprzęgnięcia, w dalszych miejscach, do gry intelektu wciąż jest to jednak pozbawione jakiejkolwiek strategii, bezpiciowe walenie do coraz liczniejszych hord plastikowych kandydatów na denatów. No cóż, MGS to przecież nie jest... Grafice daleko do szczytu możliwości GBA, aczkolwiek "plastikowy" świat widziany z góry jest znośny dla oka. Odnotujmy też, że występuje dźwięk, który nie jest mocną stroną tytułu. AMA to chyba jedna z [illegible] serii przygód plastikowych żołdaków, jaka ukazała się ostatnimi czasy. Nie oszukujmy się jednak, AMA to mimo wszystko średniak. □ [Lord]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
3DO STRZELANKA
4 3 4 **4**
rozwałka
monotonia
PERYFERIA

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

Cios w kulki...

I oto pierwszy gniot na GBA. Pomijając fakt, że tytuł ten przejadł się już chyba każdemu, konwersja nie jest w stanie utrzymać przy konsoli dłużej niż parę minutek. Okrojone w odniesieniu do "dużych" wersji ciosy i krótsza lista postaci, zwalony system kolizji i śladowa grywalność. A co powiesz na brak opcji gry po linku? Postacie animowane nawet nieźle (z tym że usunięto słynne upadki), są pseudo 3D areny i animowana widownia, ale ogólnie sprawia to wszystko przeciętne wrażenie. Już treningowe mini gierki w trybie Championship są przyjemniejsze niż właściwa rozgrywka. Bieda... □ [Kujot]

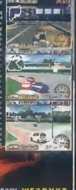
GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
6 5 2 **3**
PERYFERIA

GT

CHAMPIONSHIP RACING

"Gran Turismo" na GBA

Trzeba przyznać że THQ ostatnimi czasy reperuje dość mocno zszarganą reputację. Oto bowiem posiadacze GBA zostali zaszczyceni prawdziwą perełką, wyścigami samochodowymi o aspiracjach do miana gameboyowego GRAN TURISMO. Co my tu mamy? 48 modeli samochodów z 8 licencjonowanych marek (głównie japońskich), 32 trasy podzielone na 4 klasy, różne nawierzchnie (są też szutry!), pory dnia a nawet uproszczoną opcję tuningowania pojazdów (co najlepsze, po dokupieniu spoilera jest on widoczny w grze).



Wykonanie nie jest rewelacyjne, samochody są zrobione na sprajtach czego konsekwencją jest oczywiście nieco ska-ko-wa ich "rotacja". Muzyka... eh, to akurat kapa... Dalej: model jazdy na początku wydawać się może zbyt sztuczny, auto jakby nie trzyma się trasy ślizgając się po niej niczym krążek na lodzie (coś jak w Skidmarks na Amidze). Wystarczy jednak kwadrans aby to dość kiepskie wrażenie, minęło bezpowrotnie i żeby gracz mógł w końcu stwier[illegible]. Nieco skiepszczone są na pewno kolizje (sprężynowe ma dodatek) z innymi pojazdami, które rozwiązane na zasadzie: kto szybszy ten "taranuje" rywali. Tym sposobem należy unikać kontaktu z wyprzedzającymi nas oponentami, z kolei podczas wyprzedzania nie zawadzi zahaczyć o czyjś wózek - bosssko. Gra jest bardzo dobrze wyważona; na początku prosta, w środku wymagająca a na końcu wkurzająca. Nie ma szans łyknąć jej na szybkiego - mnie na przykład umiliła sporą część urlopu. Kto lubi wyścigi, niechaj śmiało łyka. Naprawdę polecam (Gamera, żałuj że nie masz GBA). Jedyne co naprawdę wnerwia, to zapamiętywanie gry w formie kodu (16 znakowego), więc polecam mieć zawsze pod ręką długopis i kartkę. [Salem]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
THQ WYŚCIGI
6 5 9 **8**
sporo wozów grywalno
save jako kod
PERYFERIA

Pita

KĄCIK RPG
CHAPTER 19

ster@psxextreme.pl

Ha! Ależ się dzieje! Dziewiąty FINAL FANTASY już od miesiąca znika z półek w Japonii, a robi to zawrotnym tempie - ilość sprzedanych egzemplarzy przekroczyła już grubo ponad 2 miliony sztuk, z czego większa część rozeszła się już w pierwszym tygodniu od premiery. Jednocześnie po drugiej stronie Atlantyku amerykańscy widzowie wpatrują gały w pierwsze przedsięwzięcie filmowe SQUARE, czyli The Spirits Within. Produkcja tego filmu niemal zrujnowała finansowo "Kwadratowych", ciekawe więc, jakie będą ich dochody z tego przedsięwzięcia, chociaż z drugiej strony daje się już słyszeć o kolejnych planach filmowych, a więc kasa pewnie już leci. W Polsce dzieło to ukazać się ma w okolicach września-października, więc już warto rezerwować sobie bilety! A tymczasem, na naszym eRPeGowym podwórku mało porządku, gdyż wielkimi krokami zbliża się jubileuszowy numer PE (oraz "Kącika..."), tak więc trzeba uporządkować parę spraw i może nawet zmienić nieco układ tego działu... Myślałem o wprowadzeniu jakichś stałych rubryk tematycznych (prócz konkursowych), powrócić już do dawno nie omawianych tematów (np. porównania gier) oraz nalenczas przestać Was męczyć Parametrologią (nie powrócę do niej, powrócę:). W każdym razie zawartość tego-miesięcznego "Kącika..." w głównej mierze dotyczy konkursów, zresztą pewnie już zdążyliście ocenić rysunek obok). Czysto eRPeGowej esencji tym razem nieco mało, nie może za miesiąc uda mi się wydębić od Ścierwa dodatkową stronę, więc będzie co czytać (Mr.Ś: a-ha). Let's read!

FINAL FANTASY IX

Doszły mnie słuchy, że macie niejakie problemy ze zdobywaniem niektórych kart, dlatego też sporządziłem poniższy ich spis. Nie zawiera on wyszczególnienia wszystkich kart, gdyż część z nich można zdobyć bez większych problemów - a to od stworków, a to znów poprzez wygrywanie od jakichś leszczy. Warto jednak wiedzieć, że w grze występuje kilka charakterystycznych postaci, u których natknąć się można na niektóre z rzadziej występujących kart. Są nimi np. [illegible] przy stoisku w Theater District w Lindblum, Ashley w Alexandrii, Young Woman w Business District w Lindblum, Card Freak w Theater District w Lindblum, Scholar w Daguerreo (prawa strona), Adventurer w Daguerreo (lewa strona), Lani w Madam Sari, Gilgamesh w Daguerreo i jeszcze paru. Ponadto będąc na dysku 4 na karcianym stadionie w Treno pojawia się szereg nowych zawodników, którzy są prawdziwymi skarbnicami i najczęściej jedynymi źródłami niektórych kart, a mianowicie: Straight Shooter Shak, Oglop Master Gon (Oglopy), Bomb Master Shannon (Bomby), Beast Master Gilbert (Behemothy i inne karty bestii), Magic Master Thalisa (karty czarów), Malboro Master Joe (Malboro), Weapon Master Hunt (karty broni), Eidolon Master Layra (karty summonów) i kilku innych. I na koniec największe karciane łowy można urządzać na turnieju Memorii, gdzie w miejscach pojawiania się "!" można zmierzyć się z pięcioma Phantomami: Master, Defense, Strong, Rare oraz Dark. Miejsca te znajdują się po lewej stronie pierwszego obszaru za bramą Memorii (druga plansza), po lewej stronie obszaru z padającym deszczem (gdzie Zidane widzi scenę z Dagger i jej matką w łodce), po drodze z "podwodnej komnaty" do Krakena, na balkonie po drodze od Krakena w stronę drabin prowadzących do Lilith i po prawej stronie drugiej z owych drabin.

Parę osób pytało mnie również, co można otrzymać za uzyskanie kompletnej kolekcji kart. Otóż samo posiadanie wszystkich kart nie wystarcza, gdyż w Triple Triad podchodzi się do tego od strony punktacji i uzyskanej za nią odpowiedniej karcianej Rangi. Otóż punkty owe dostaje się nie tylko za same karty, lecz również za ich ilość (danego rodzaju), wyższy poziom (X lub A) oraz za odmienne od podstawowych ustawienie strzałek na karcie. Strasznie to skomplikowali chłopaki ze SQUARE, czyniąc uzyskanie najwyższej karcianej rangi (Master) prawie niemożliwym. Co zaś można otrzymać (prócz satysfakcji) za ów tytuł - tego jeszcze nikt nie wie.

A teraz obiecany spis (karty uszeregowane ich kolejnością w tabeli w grze)

TRIPLE TRIAD

20. Dragonfly - pokonanie Anemone w Qu's Marsh (Forgotten Continent)
21. Carrion Worm - pokonanie Myconido w Forest Maze (podczas szukania Black Mage Village), Hippopoul lv 20
36. Grand Dragon - pokonanie Grand Dragona
37. Feather Circle - pokonanie Worm Hydra
42. Wraith - pokonanie drugiego Licha w Memorii (Crystal World)
43. Gargoyle - pokonanie Gargoyle w Ipsen's Castle
44. Vepal - pokonanie Silva w Memorii
54. Nova Dragon - Master Phantom w Memorii, Hippopoul poziom 60
55. Ozma Card - za pokonanie Ozmy
56. Hades Card - Master Phantom lub Rare Phantom w Memorii
57. Holy Card - Magic Master Thalisa na stadionie w Treno
58. Meteor Card - jw.
59. Flare Card - jw.
60. Shiva Card - Eidolon Master Layra na stadionie w Treno
61. Ifrit Card - jw., za pokonanie Ring Leaderów na Terra
62. Ramuh Card - jw.
63. Atomos Card - jw.
64. Odin Card - jw., jeden ze skarbów Chocobo (Dead Pepper)
65. Leviathan Card - jw.
66. Bahamut Card - jw.
67. Ark Card - jw., jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
68. Fenrir Card - jw.
69. Madeen Card - jw.
70. Alexander Card - jw., jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
71. Excalibur II Card - Weapon Master Hunt na stadionie w Treno
72. Ultima Weapon Card - jw.
73. Masamune Card - jw., jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
74. Elixir Card - Strong Phantom w Memorii, za pokonanie Nova Dragona (podobno)
75. Dark Matter Card - Dark Phantom w Memorii, jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
76. Ribbon Card - Defense Phantom w Memorii, Hippopoul lv 50
77. Tiger Racket Card - Rare Phantom w Memorii, 300 skoków na skakance
78. Save the Queen Card - Weapon Master Hunt na stadionie w Treno
79. Genji Card - jw., Hippopoul lv.70, 100 skoków na skakance
80. Mythril Sword Card - jw. (WMM)
81. Blue Narciss Card - jeden ze skarbów Chocobo (Dead Pepper), Gilgamesh w Daguerreo
82. Hilda Garde 3 Card - jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
83. Invincible Card - jeden ze skarbów Chocobo (Dead Pepper)
84. Cargo Ship Card - jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
85. Hilda Garde 1 Card - jeden ze skarbów Chocobo (Dead Pepper)
86. Red Rose Card - jeden ze skarbów Chocobo (Dead Pepper), Gilgamesh w Daguerreo
87. Theater Ship Card - jeden ze skarbów Chocobo (Chocograph)
88. Viltgance Card - można kupić od Mene za 1000 punktów nabitych podczas szukania Chocographów (Chocobo Hot & Cold)
89. Chocobo Card - do wygrania od Fat Chocobo w Chocobo's Paradise
90. Fat Chocobo Card - nagroda od Fat Chocobo za odnalezienie wszystkich skarbów
91. Mog Card - Rare Phantom w Memorii
92. Frog Card - Ashley w Alexandrii, Rare Phantom w Memorii, można też dostać od stworów na Qu's Marsh opodal Oeilvert
93. Oglop Card - Oglop Master Gon na stadionie w Treno, również Regent Cid na turnieju
94. Alexandria Card - 200 skoków na skakance, Master lub Strong Phantom w Memorii
95. Lindblum Card - Master Phantom w Memorii, można również znaleźć podczas pierwszych odwiedzin zniszczonego Lindblum w rumowisku po lewej na głównym placu
96. Two Moons Card - Strong lub Rare Phantom w Memorii
97. Gargant Card - za pokonanie Adamantoise w Soaway Canyon (Forgotten C.)
98. Hamingway Card - można znaleźć w pokoju Kuji w Desert Palace ("!")
99. Boco Card - Rare Phantom w Memorii
100. Airship Card - jeden ze skarbów Chocobo (Dead Pepper), Rare Phantom w Memorii

KĄCIKOGRAFIA

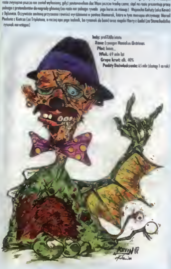
Co jakiś czas otrzymuję listy, których autorzy dumnie prezentują odkrycia przez nich dokonywane na temat danego eRPeGa, które to jednak albo były już swego czasu przedstawione w opisie owej gry albo pojawiły się na łamach "Kącika..." o czym owi delikwenci zdają się nie wiedzieć, prawdopodobnie z racji nie posiadania konkretnego egzemplarza PE. Z tego też powodu postanowiłem zrobić mało porządku i przedstawić, jakie szczegóły z poszczególnych gier pojawiły się w kolejnych odsłonach "Kącika...". Co do opisów to odsyłam wszystkich do ich listy, która pojawiała się do niedawna (kilka numerów wstecz) w dziale prenumeraty. Mam nadzieję, że to pomoże pragnącym przysyłać swe tipsy w sprawdzaniu świeżości informacji. Nawiązując do tego proszę Was również o powstrzymanie się z przysyłaniem kilkustronicowych opisów z jakimiś narysowanymi mapami lub listami np. wszystkich przeciwników w grze. Chodzi od tutaj nie o samą zawartość, lecz jej objętość. "Kącik..." ma przecież ograniczone (i to bardzo) miejsce. Dobra, teraz wspomniana lista.

1. STAR OCEAN 2 - Cave of Trials, GRANDIA - bonus dungeons, FF8 - różności (zdolność Devour, critical Squalla, rozwalanie X ATM092, zarabianie kasy, niewykorzystane techniki Selphie)
2. FF8 - Triple Triad (zasady gry karty, królowa kart, grupa CC), SUIKODEN 2 - różności (McDohl, combosy magiczne, Clive i Elza, wspomnienie po linie Guardian Deity)
SAGA FRONTIER 2 - battle of South Mountain w Lordless Land
3. FF8 - prawo Obel, FF7 - Weapony, FFT - kopiowanie Zodiaku i łapanie broni
4. Mitomania Squaresoftu - artykuł, SUIKODEN 2 - różności (inne zakończenie, przedmioty za darmo, najlepsi magowie, najlepsze pary), PARASITE EVE - pokonanie, VANDAL HEARTS 2 - zakończenie
5. Wielkie Tajemnice FF7 - artykuł, ALUNDRA 2 - różności (miecze, tarcze, wymiany, ciosy specjalne)
6. Mitomania Squaresoftu - suplement, XENOGEARS - różności (debug code, UFO Photo, zarabianie kasy, mini-gry, Battle Arena), FFT - debug code
7. SUIKODEN 1 + 2 - różności (cyganka, (ostar trik z kasą, Clive i Elza raz jeszcze)
8. VAGRANT STORY - różności (boss, mistrzowskie tytuły), WILD ARMS 2 - zaklęte potwory
LEGEND OF LEGAIA - sposób na Lapina
9. LEGEND OF MANA - różności (hodowla stworków, kowalstwo, sekrety)
10. CHRONO CROSS - różności (Glenn, kolejne zakończenie, odzyskanie postaci, zdobywanie Rainbow, dziesiątki oraz mor drugi), LEGEND OF MANA - różności (pokonanie orgów i zbroi, Golemy)
LEGEND OF LEGAIA - drugi sposób na Lapina
11. FF7 - debug code, FF THE MOVIE
12. FF9 - różności (Synth Shop, Ragtimer, Land Spirits, oubeja w Treno, Stellazzio),
CHRONO CROSS - różności (Criosphinx, technika Viper, sejf w Chronopolis, sposób na Dario)
13. FF9 - różności (legendarny Synth Shop, quest w Magnet Control), FF8 - różności (pokonanie, Chocobo Card), FFT - Malvaska Temple, VAGRANT STORY - debug code
14. FF9 - różności (sposoby na Ozmę, zmiana w zakończeniu, duchy w Memorii, Blackjack), FF8 - debug code, FFT - skarby w Malvaska Temple
15. DARKSTONE - różności (czary, przeciwnicy Draak, zakupy, parametry, poziomy trudności, kasa), Mitomania Anielska Saga - artykuł
16. W sumie same artykuły, konkursy i newsy
17. BREATH OF FIRE 4 (Comboy Magiczne, Skarb Prochedu, Opuszczona Wieska, Konkurs na Max Damage, Max Hit Combo oraz 2 sposoby na Raidera)
18. CHRONO TRIGGER (techniki i czary - uzupełnienie opisu), BREATH OF FIRE 4 (Kuźnia, Magiczne Brama)

KONKURSY

ZWARIOWANY BOHATER

Zostałem dosłownie zasypany listami z rysunkami i opisami, jednak tylko niewielka część z nich okazała się godna uwagi. Większość odpadła głównie z powodu braku (krótkie i/lub mało zabawne opisy), chociaż i grafika często pozostawiała wiele do życzenia. Częstym zjawiskiem był również brak oryginalnego tematu, czyli tworzenie postaci na wzór i podobieństwo Zg(red)ów co samo w sobie nie jest złe (gdyż lubicie naszą próżność), lecz na te same monotonne. Również niezbyt krytycznym jest fakt, że [illegible] bohaterowie często przybierają postać potworów a przecież nie każdy chciałby zagrać bohaterem negatywnym.) W każdym razie zwycięzca jeszcze nie został wyłoniony, gdyż postanowiłem dać Wam jeszcze trochę czasu, stąd na razie prezentuję pracę jednego z pretendentów do nagrody głównej (na razie nie jednego rywala - jego [illegible]) Wojciecha Kohuty (aka Kevin) z Dębowca. Oczywiście zostaną przyznane również wyróżnienia w postaci Memorek, które w tym numerze otrzymują: Marcel Piechota z Kietrzu (za Trigluntona, o reszcie ogon jego [illegible], bo rysunek do [illegible]) oraz [illegible] Harry z Łodzi (za [illegible] rysunek nie wstępny)


Imię: praSTARa istota
Rasa: Erpeegus Maniakus Elektronus
Płeć: hmm...
Wiek: 69 mln lat
Grupa krwi: ok. 40%
Punkty Doświadczenia: 65 mln (dostaje 1 co rok)
KEVIN 00

Umiejętności:
- straszne wyglądem
- pisanie kiepskich recenzji i niekompetentnych opisów (praSTARa istota: glu, glu, blu, że co proszę???)
- trwanie
- wytwarzanie pradawnych oranżików ziemnych
- udawanie Celine Dion (podobieństwo w 100%)

Wyposażenie:
brak (nie należy wypowiadane nutybawani zjada, w nim skumulowanie w sobie energii do wyprowadzenia specjalnego ataku "Pamorującego Pierda(tm)") za wyjątkiem elementów odzieży pobranego przystosowania do normalnej egzystencji

Historia postaci:
Sześćdziesiąt dziewięć milionów lat temu na świat przyszła prymitywna istota, która z biegiem lat ewoluowała, stała się (po części) rozumna i powoli [illegible] nieśmiertelności. Czuła się jednak samotna, gdyż była jedynym takim stworzeniem na świecie, dlatego też postanowiła się przystosować... Mijały stulecia...

Teraźniejszość. Lot wyprawy z naukowców zainteresowanych jakąś najcieplejszej części Antarktydy. To coś przyjęło imię "praSTARa istota" i teraz dąży do swego najważniejszego programu - do akceptacji...

...i to do ciebie właśnie Graczu! Masz za zadanie bohaterowi osiągnąć cel, póki jest normalnie życie w naszym świecie. Dodam tylko, że w tym RPG występują nieoczekiwane zwroty akcji (np. walka z władcą Antarktydy - [illegible] Gomorą), niesamowite lokacje (np. Budzików w głębi Katowic, kilometrowe przypominające posterunek policji z serii RESIDENT EVIL) oraz nieprawdopodobne osobistości (NPC takie, jak Alberty, Hiory, katujące Mysiorowe i Lola), a wszystko to w porażającej oprawie graficznej i z symfoniczną muzyką.

Star: Rysunek po prostu zajebisty! Szczegóły mojej fizjonomii zostały odtworzone z nieprzeciętną dokładnością... no i wreszcie zobaczę sobie sprawę, jak bardzo podobny jestem do Celine Dion (dobrze rodzinie?). Sam opis również zacząłem sobie, chociaż historia postaci niezbyt powinna (a [illegible] być [illegible]). W każdym razie godne podziwu umiejętności rysowania (karykatur).

WIELKIE HISTORIE RPG

Odnośnie ogłoszonego w zeszłym numerze owego konkursu najwyraźniej pozostaje kilka spraw do omówienia. Po pierwsze pozwolę sobie zacytować list niejakiego Słoma z Gdańska:

"Chcesz na łamach opisać całą fabułę tych wspaniałych gier i zepsuć zabawę tym, którzy nie przeszli tej gry jeszcze, a angielski w stopniu wystarczającym znają? [...] Ludzie, którzy za w ząb nie rozumieją języka angielskiego niech zafundują sobie słownik i słowo w słowo tłumaczą. Tłumacząc grę przyczynisz się do szerzenia poglądu, że gry są dla bezmózgich dzieciaków [...]"

Mylisz się drogi Słomo i to w całej rozciągłości. Po pierwsze opisy te nie mogą być przeznaczone dla tych, którzy jeszcze nie mieli okazji zagrać w daną pozycję, tylko dla czytelników, którzy z racji wieku lub wykształcenia nie znają "w stopniu wystarczającym" języka angielskiego (a wierz mi - takich ludzi jest wielu) a grali lub nawet taką grę przeszli. Znam zapaleńców, którzy zaopatrują się już w japońskojęzyczne kopie poszczególnych tytułów i kończą je w przeciągu paru dni/tygodni, oczywiście za w ząb nie rozumiejąc fabuły - to również jest dla nich, aby poznali, za [illegible]. Czy spróbowałeś się postawić w sytuacji, w której dostajesz daną grę w języku np. francuskim (bo angielski znasz) - w łapę słownik i masz tłumaczyć? Założę się, że ukończyłbyś teksty i po prostu na siłę przechodziłbyś sapiąc, gdyż tekst tłumaczony "ze słownikiem" po pierwsze nieskutecznie wykluczyłby całą grywalność i totalnie zepsułoby zabawę, nawet z perspektywy znajomości dialogów. Gry RPG nie mogą być adresowane wyłącznie dla anglojęzycznych graczy - każdy powinien móc czerpać z nich wszystko, co oferują, a skoro język polski nadal jest językiem obcym dla światowych firm developerskich, tak więc niech chociaż przedstawione fabuły danej pozycji pomogą "poszkodowanym" w swym "growym" klimacie. Poza tym jeśli ktoś nie chce sobie "zepsuć gry" - to niech po prostu tych tekstów nie czyta - proste, prawda? Najbardziej jednak ukarzył mnie ten Twój tekst o "bezmózgich dzieciakach" - czy Ty myślisz, że znajomość języka (angielskiego w szczególności) to objaw inteligencji danego gracza i że tylko dla niego dana gry jest przeznaczona? To może niech w ogóle wszelkie tytuły wychodzą wyłącznie po japońsku - niech się ludzie uczą tego języka, aby udowodnić, że są na tyle "mądrzy" że mogą sobie pograć i jeszcze jedno, a czym nie pomyślałeś - dalibóg opisana fabuła sama udowodni, że nie zostały stworzone dla jakichś bezmózgowców, bo przygody bohaterów gier RPG są najczęściej bardziej fascynujące, skomplikowane i głębokie od fabuły niejednego amerykańskiego filmu!

Druga sprawa jest bardziej techniczna - otóż dostałem już kilka prac na ten konkurs, które jednak okazały się kilkunastozdaniowymi recenzjami danej pozycji (prawdopodobnie pochodzącymi z tego samego źródła, dla [illegible]). Streszczenia, jakich od Was oczekuję, powinny zajmować około 5-8 tys. znaków. To ma być w miarę szczegółowe opowiadanie, a nie reklama danej gry (oczywiście nie przesadzajcie też w drugą stronę - to musi się zmieścić na jednej z naszych stron). No i trzecia sprawa - chodzi o nagrody. Otóż następujące wiele osoba autor zwycięskiej pracy SAM będzie mógł zdecydować, którą pozycję z PSX-owej "trylogii" chciałby otrzymać. To chyba byłoby wszystko w tym temacie, czekam na prace.

FINAL FANTASY 9

SKOKI NA SKAKANCE

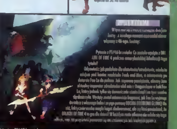
Mamy nowego rekordzistę! Wynik Michała jest wyższy o 200 skoków od poprzedniego rekordu Konrada i poprzeczka stoi już wyżej dla drugich pobić jego rekord. Nasz skromna tabelka prezentuje się więc następująco:

Michał Gaz z Korowa	1137
Konrad Baran z Bolżyc	937
Konrad Baran z Bolżyc	476

Do Michała oczywiście wędruje Memorka.

VAGRANT STORY

Wreszcie coś się ruszyło! Naprawdę dobry wynik osiągnął Daniel Popławski z Kielc, któremu udało się zrobić łańcuch Chainów aż do 36 ciosów! Oczywiście otrzymuje on memorkę, a ja czekam na pobicie rekordu. Żeby coś zmobilizować Was do tego wysiłku, kartą pamięci będą premiowane wszystkie wyniki równe lub większe od 30. Do dzieła!



W tym numerze rozwiązanie dwa [illegible] konkursy - z zeszłego numeru [illegible] oraz wiązanego z 46 nr. Losowy:

Pytanie z PSX46 brzmiało: Co można wyjąć z BREATH OF FIRE 4 podczas amerykańskiej lokalizacji tego tytułu?

Odpowiedź: jak podałem dla [illegible], można to zobaczyć pod koniec rozdziału Fou-lu and Nina, a następnie po [illegible] Fou-Lu do pałacu. Jak zapewne pamiętacie, [illegible] Fou-Lu [illegible] Fou-Lu, który jednak tylko się [illegible] i na tym zostało [illegible]. Wycięty został [illegible] fragment, jak Fou-Lu wyjmuje [illegible] z własnego boku i za jego pomocą [illegible]. Jak widać, [illegible] dla [illegible], ale czy ktoś powiedział, że BREATH OF FIRE 4 to gra dla dzieci? W każdym razie [illegible]

Pytania z PSX48 brzmiały:
1) Jak można na nowo złożyć Mana i Mane?
Odpowiedź: Doreen - spotykamy ją w Enhasa w 12.000 BC, a rozmawiając o niej Masa i Mune w Zeal Palace.
2) Jak nazywał się kot Jonesa?
Odpowiedź: Alfador - informuje nas o tym Jones, gdy zaczepiamy nas kota w jego pokoju w Zeal Palace.
3) Skąd się wzięło imię Lavos?
Odpowiedź: nadała je Ayla - ze słowa Ogień ("Fire"), a Vos Duży ("Big").
Poprawnej odpowiedzi udzieliło zaledwie kilku osób, z których "wybraniec" przez losowe wytypowanie
został Jakub Bosel z Mysłowic. Memorka for you.

KĄCIK SPORTOWY

SEZON 18

shiva@psxextreme.pl

Tsugie! Wkroczyliśmy w taki specyficzny okres, w którym z jednej strony dużo, z drugiej z kolei mało się dzieje. Hmmm, bez sensu jest poprzednie zdanie (it: hm...), ale też dobrze mi z tym i nie będę go zmieniał. O co chodzi jakby? Ano o to, że wakacje właśnie się kończą. Już 1 września "nasi" podejmować będą Norwegię, później Białoruś i... wszystko stanie się jasne - czy mam zbierać kasę na bilety do Japonii i Korei, czy też mogę sobie kupić Xboxa i GameCube'a :). Właśnie zakończyły się Mistrzostwa Świata w Edmonton i muszę podzielić się pewnym spostrzeżeniem - Polacy to specyficzny naród - albo gdzieś chodzą, albo czymś rzucają (to im wychodzi najlepiej, hehe!). Mniejsza z tym. Dzięki za kolejną masę Memorek/kaset z rekordami i bramkami, efekty zmagań z tymi ostatnimi macie w odpowiednich rubrykach. To tyle, ponownie straszyć Was będę za miesiąc.

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0606-133-083, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to [illegible] (karty już poszły) Kilian Obneski (a gdzie opis tego co na taśmie?) Śliwka Sylwek, [illegible]gadany Lutek, Adam Piechutnik, Joaśka z W-wy (przyjmuję wyzwanie) Eddi Mikas i Rafał Dubicki (z cheatami nie ma szans!)

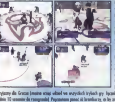
Lato w pełni, to i zainteresowanie olimpiadką się nasiliło :). Także Mistrzostwa Świata w Edmonton zdopingowały Was do większej aktywności w tym temacie - w każdym razie cieszę się, że są nowe rekordy. I choć kaset przyszło sporo, tak na listę wpisuje się dobrze znany Radek Lobo, który ponownie pobił jeden z rekordów (Hammer Throw). Zresztą popatrzcie sami:

100m - 7,23	Tomasz Malinowski, Domaszowice
Hammer Throw - 108,43	Radosław Lobo, Mieczyn
Javelin Throw - 113,06	Radosław Lobo, Mieczyn
Springboard - 366,05	Radosław Lobo, Mieczyn
1km Trial - 55,862	Radosław Lobo, Mieczyn
Long Jump - 11,04	Radek "Kapacz" Górski, Poznań
50m Freestyle - 14,30	Radosław Lobo, Mieczyn
Horse Vault - 9,925	Michał Bała, Sosnowiec
Canoeing - 1,16,080	Kamil "Rykl" Rykaczewski, [illegible]

EA ATAKUJE TAŚMOCIĄGIEM Z METKĄ "2002"

Hmmm. To, że EA wypluje pod koniec roku kolejne wersje swoich sportowych "przebojów sezonu" było pewne. Jedyną niewiadomą pozostawał fakt, na które platformy poszczególne tytuły się ukażą. Teraz wiadomo już prawie wszystko, są pierwsze screeny (dosyć umiarkowanej jakości, zresztą oceńcie sami) i jedziemy z koksem.

FIFA 2002 ma się pojawić na czterech platformach: Szarak (a jednak!), PS2, GameCube oraz Xbox. Zdjęcia pochodzą z wersji na nowego Szaraka (bo tylko takie obecnie są dostępne) i ale co najnowsza odsłona tej kontrowersyjnej piłeczki nam przyniesie? [illegible] numero uno - to zmiana ekipy developerskiej. Gra powstaje w Anglii i pracują nad nią w większości nowi ludzie, nie mający wiele wspólnego z poprzednimi częściami serii (mowa o wersji PS2; w przypadku Szaraka jest to ta sama ekipa co poprzednio. Z kolei wersje na GC i X-a tworzą ludzie z EA Canada). Główne zmiany mają zajść w systemie podań - jak twierdzi EA, nie będą już one tak schematyczne i prawie zawsze dokładne, jak w poprzednich częściach. Dokładność każdego podania w dużej mierze zależeć będzie od samego zawodnika (umiejętności techniczne), ale też zyskamy kontrolę nad siłą samego podania (!), dzięki wykorzystaniu analogowych przycisków w Dual Shocku 2. Ponadto klawiszami L2 i R2 można będzie podkręcić piłkę. Interesująco wygląda też sprawa trybów gry - dostaniemy 'Road To World Cup', czyli eliminacje do Mistrzostw Świata w Japonii i Korei (wszystko oficjalnie na podstawie rzeczywistych rozgrywek grupowych, jakie obecnie wchodzą w finałową fazę). EA donosi też o fakcie zaimplementowania ponad 150 drużyn narodowych (kosmos!) oraz o ponad 100 prawdziwych skanach twarzy co bardziej znanych piłkarzy (dla porównania - w FIFA 2001 było ich zaledwie 40). Z kolei w temacie grafiki nie ma znaczących zmian, choć... Nieznacznie podrasowano tekstury wrzucone na murawę boiska - wprawdzie nie pokuszono się o zastosowanie bump-mappingu (kiedy, pytam, kiedy wreszcie to zrobią?! Prawdziwa wtedy trawa będzie wyglądać "jak żywa"!), ale i tak powierzchnia boiska jest dużo bardziej realistyczna - i to na pierwszy rzut oka. Lepiej też wygląda zastosowanie efektów świetlnych (cienie zawodników podczas gry w słońcu, czy też oświetlenie podczas meczyków wieczorem). Co zaś się tyczy samych piłkarzy, to jak zwykle wrzucono na nich więcej polygonów, ale cudów nie oczekujcie i, szczerze mówiąc, wyglądają bardzo podobnie do tych z wersji sprzed roku. I na koniec różnice pomiędzy poszczególnymi wersjami na każdą z platform - najlepiej prezentuje się to z PS2 i Xboxa, niewiele ustępuje im wersja na GC, w przypadku Szaraka do czynienia mamy praktycznie z kopią edycji 2001. Premiera FIFY 2002 ustalona została na listopad.



NHL 2002 na razie oficjalnie potwierdzony jest tylko na PS2 i z tej też wersji możecie oglądać załączone gdzieś obok obrazki. Widziałem ten tytuł w akcji na filmiku wideo... Hmm, w zasadzie wygląda to tak, jakby wziąć edycję 2001 i przerobić tytuł na 2002... To wyjaśnia chyba wszystko, co? No zaobserwowałem jedną zmianę - wyeliminowano denerwujące zwolnienia animacji. Brawo! Jesteśmy pod wrażeniem... Usprawniono nieco tryb kariery, który wg EA ma być teraz bardziej przyjazny dla Gracza (można wziąć udział we wszystkich trybach gry łącznie z Pucharem Stanley'a; maksymalnie 10 sezonów do rozegrania). Poprawiono ponoć AI bramkarzy, co by znacznie lepiej interweniowali przy strzałach z niebieskiej linii. I to w zasadzie tyle - szkoda się produkować, bo hitu z NHL 2002 po prostu być nie może. Aha, wersje na X-a oraz GC są niemal pewne, choć oficjalnie EA na ten temat milczy.

Trzecim tytułem z taśmowej serii "elektroników" jest **NBA LIVE 2002**. Gwarz, patrząc na pierwsze zrzuty z gry (wersja PS2) zastanowiłem się, po co EA takie "coś" wypuszcza jako materiały reklamowe... Ale mniejsza z tym. Mniejsza z tym dlatego, że tak naprawdę to właśnie NBA LIVE jest najlepszym produktem, jaki ta firma rok rocznie płodzi (i nie jestem w tym zdaniu odosobniony). Główny nacisk położono tym razem na podrasowanie modeli zawodników. Pamiętacie z pewnością, że edycja 2001 była pod tym względem skopana jak rzadko - po kawałku nowej generacji oczekiwaliśmy znacznie więcej. Teraz - a przynajmniej tak twierdzi developer (tradycyjnie EA Canada) - w pełni realistycznie oddane są dysproporcje pomiędzy koszykarzami pod względem wzrostu, wagi czy umięśnienia. Podobnie, jak w przypadku FIFY 2002, do gry wrzuconych zostało około 180 skanów twarzy prawdziwych zawodników, przez co ich rozpoznanie na parkiecie powinno być teraz prawie natychmiastowe (i, fakt faktem, oglądając filmy prezentujące rozgrywkę, daje się to zauważyć). W temacie Gameplay zmiany są kosmetyczne i szkoda miejsca na pisanie, [illegible] znając życie, nowości będzie zero. NBA LIVE 2002 w sklepach ma się pojawić w listopadzie (PS2), na razie nie wiadomo nic o wersjach na pozostałe next-geny. Xbox dostanie tego "kosza" prawdopodobnie dopiero na początku przyszłego roku.

NOWA "GAŁA" PROSTO Z SONY

[illegible] można było się tego spodziewać - kontynuacja bestsellerowego **THIS IS FOOTBALL** uderzy na PS2. Pracuje nad nią znana z wcześniejszych wersji (PSX) ekipa ze STUDIO SOHO, co źle (powiedziałbym nawet - bardzo źle) wróży tej produkcji. Owszem, podrasowano grafę, ale też żadna to rewolucja - screeny może są i niezłe, jednak nie oddają nawet w połowie rzeczywistego obrazu gry. Na udostępnionych materiałach wideo THIS IS FOOTBALL 2002 prezentuje się koszmarnie! [illegible] Motion Capture jest, tradycyjnie zresztą, jakimś nieporozumieniem - zawodnicy biegają, a raczej powinienem powiedzieć - przeskakują po boisku, jak jakieś kukiełki i z realizmem ma to tyle wspólnego [illegible], że podobnie jest z podaniami i samą rozgrywką; na murawie zwyczajnie panuje chaos. Na uwagę zasługują jedynie tryby rozgrywki - jednym z ciekawszych ma być zaimplementowanie drużyn historycznych (z ostatnich pięćdziesięciu lat!). Hmm. SONY chwali się [illegible] jednym faktem - ponoć KAŻDY z zawodników opisany został tutaj liczbą trzech tysięcy polygonów. Cóż, może i na powtórkach rzeczywiście tyle trójkącików ma swoje miejsce, ale od kiedy mamy się jarać liczbami? Kończę, bo szkoda miejsca, a i tak nie będzie z TIF 2002 nawet gry średniej, [illegible] ekipa ze STUDIO SOHO (twórcy m.in. SPICE WORLD) z pomocą się postara.)

JEST TYTUŁ!

Wreszcie! Wreszcie KONAMI wypluło nareszcie informacje nt. PAL-owej wersji wspaniałego WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 które od razu zabrałem "do kupy" i mam przyjemność Wam przedstawić. Pierwsze i najważniejsze - znamy już jest tytuł pod jakim gra będzie sprzedawana w Europie. Uwaga, uwaga! Żadnego przedrostka "ISS" w nazwie! Tak, tak - grę tą należy wypatrywać jako PRO EVOLUTION SOCCER. Dalsze nagranie... Europejski oddział KONAMI poinformował o następujących innowacjach: ilość zwodów i zagrań jest trzykrotnie wyższa niż w przypadku ISS PRO EVOLUTION 2 z Szaraka. Whoo-hoo! Konmusi Zresztą widać już było bardzo dobrze w WE5. Ja gdzie z KCET nie próbowali (ha i to jest spora nowatorskich rozwiązań w tym temacie), ale wersja PAL-owa będzie jeszcze lepsza! Kolejny bowiem to pełne wykorzystanie możliwości drugiego Duala - dzięki analogowym przyciskom oraz [illegible], możliwa będzie dość większa kontrola nad każdym zagraniem. Chodzi tu o to (podobnie ma być w FIFA 2002), że przykładowo im mocniej wciśniemy przycisk "X" tym mocniejsze będzie podanie. Analogicznie sprawa ma się ze strzałami czy też szybkością biegu naszego zawodnika (dwa rodzaje sprintu!). Co więcej wiele, to fakt pozyskania przez KCET odpowiednich licencji. Jednak, tradycyjnie, można mieć tutaj kilka zastrzeżeń - licencje obejmują tylko składy dwustu rzeczywistych zawodników - reszta będzie miała "pozmieniane" nazwiska. Tak jak w wersjach na Szaraka. Autorzy obiecują nam siedem stadionów (Dosowość Pewnie?! DLACZEGO TYLKO SIEDEM?!?!) i znane dobrze tryby zabawy: puchar, liga, mecz towarzyski, trening i Liga Mistrzów (to, ze względu na brak licencji, ponownie występująca jako "Master League"). W temacie grafiki dopatrzyłem się kilku zasadniczych zmian - lepiej opracowane są sylwetki poszczególnych graczy (dużo lepsze tekstury niż w WE5 czy też amerykańskim ESPN MLS EXTRATIME), a i ruchy tych ostatnich na boisku są bardziej realistyczne. Wynika to z faktu, iż Motion Capture do wersji PAL robiony był zupełnie od nowa, ze względu na specyfikę futbolu europejskiego, który diametralnie różni się przecież od gry w Azji czy Stanach. Co my to znamy dalej - oflage tak jak w WE5 są zmienne warunki pogodowe, rozbłyskujące petardy na trybunach (lepiej to wygląda) i dobrze oddana gra świateł (cienie padające na boisko w zależności od pory dnia). Potwierdzono obsługę dwóch Multi Tapów przez co starczy będzie mogło w PRO EVOLUTION SOCCER aż ośmiu walczących naraz. O jeeee... Pozostaje tylko tyle - czekamy jak idioci, kiedy wreszcie tą grę dostaniemy w swoje ręce. Ludzie, to jest taki sportowy hit na miarę genialnego GT3 czy niedoścignionego MGS2. Gra, którą każdy musi mieć. I dlaczego KONAMI wciąż nie chce ujawnić jej oficjalnej daty wydania?! Na pocieszenie zostaje tylko, że na 100% gra zawita do sklepów na Starym Kontynencie jeszcze w tym roku, prawdopodobnie w listopadzie.

* * *

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Hej, hej, zanika Wasza aktywność w temacie drugiego HAWKa! Cóż, wyniki jakie są, każdy widzi! - generalnie - dostaję teraz już tylko listy z pytaniami od Czytelników, typu: "jak, do k***, oni czeszą tyle punktów?!" Hmmm, dobre pytanie, he:)? Może wszyscy wyjadacze w THPS2 podzielą się swoimi wskazówkami i radami do tej gry? Czekam - najciekawsze materiały opublikuję w "Kąciku..." - myślę, że pomoże to wielu mniej doświadczonym Graczom podszkolić się trochę w tym temacie. Zatem prośba do "starej" gwardii (i nie tylko!) z poniższej listy - nie nawalcie i podeślijcie swoje wskazówki. Jeśli ktoś mi podeśle NAPRAWDĘ zajefajne, konkretne materiały, dostanie specjalną nagrodę - grę THPS2 (oryginalną oficz:). A w tym miesiącu na listę wpisał się Emo z Chełma, który znów poprawił kilka rekordów; jest też nowy osobnik, Bartek, nieźle wymiatający na mapie Skate Heaven (z tego co widziałem na taśmie, naprawdę nieźle!). Gratuluję - Memorki już do Was poleciały.

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	5,294,494	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SCHOOL II	4,001,880	Robert "Emo" Emerla, Chełm
MARSEILLE	2,883,881	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
NY CITY	3,008,610	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
VENICE BEACH	3,328,800	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATESTREET	4,487,200	Robert "Emo" Emerla, Chełm
PHILADELPHIA	2,840,854	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
THE BULLRING	4,448,087	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
HOPPER DROP	1,083,942	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SKATE HEAVEN	5,179,088	Bartek Grzymek, Jawor

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	3,278,614	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
SCHOOL II	1,675,085	Tomasz Gierowski, Koszalin
MARSEILLE	1,872,746	Robert "Emo" Emerla, Chełm
NY CITY	1,380,414	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
VENICE BEACH	1,987,847	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATESTREET	1,716,433	Robert "Emo" Emerla, Chełm
PHILADELPHIA	1,401,802	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
THE BULLRING	2,076,032	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
HOPPER DROP	879,529	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SKATE HEAVEN	1,833,583	Robert "Emo" Emerla, Chełm

* * *

Sydney 2000

Kurka, miesiąc temu pisałem, że żegnamy już SYDNEY 2000 i w "Kąciku..." więcej o tej grze nie będzie. Tymczasem pojawiło się kolejnych piętnaście rekordów! Żeby mi to było ostatni raz!:) W tym wrzesniu więc jeszcze raz wszystkie wyniki i tym samym zamykamy rozdział zwany "Sydney 2000". Szkoda miejsca, bo innych materiałów jest sporo; proszę zatem o NIE podsyłanie już nowych taśm do tej gry (no, chyba że ktoś przebiegnie setkę poniżej dwóch sekund, hehe). Rashtom.

100m - 8,73
Radosław Łoba, Męczyn
110m p/p - 9,83
Adam Piekutka, Jasło
Javelin Throw - 110,88
Radosław Łoba, Męczyn
Hamer Throw - 112,00
Radosław Łoba, Męczyn
Triple Jump - 21,82
Olek Pałecki, Warszawa
Skeet Shooting - 25,00
Tomasz Bydoła Olkusz
Grzegorz Karnas, Lubań
Radosław Łoba, Męczyn
100m Freestyle - 41,03
Radosław Łoba, Męczyn
10m Diving - 481,73
Radosław Łoba, Męczyn
Kayak 01 - 01,06
Tomasz Bydoła, Olkusz

* * *

Tele SportXtreme

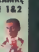
Hehe! Normalnie wiedziałem, że jak Sdoru coś wymyśli to - nie ma bata! - będziemy mieli do czynienia z sytuacją "jestem silny i dobrze mi z tym":). Kowalski wymyślił pozornie proste pytanie do poprzedniego numeru i... nie otrzymałem ani jednej poprawnej odpowiedzi. No, nie, nie! Nie chodziło tutaj bynajmniej o KNOCKOUT KINGS, bo właśnie tą grę ogromna większość z Was typowała. Hmmm. Postanowiłem zatem dać Wam jeszcze jedną szansę i przerzucam pytanie na bieżący numer - weźcie się do roboty i odszukajcie poprawną odpowiedź - Memorki czekają.

Jak nazywał się pierwszy boks wydany przez EA na konsole 32-bitowe...?

Raz jeszcze wrzucam numer telefonu, pod którym czekam na odpowiedzi: 0606-133-693. A czekam na nie do końca sierpnia, jednocześnie przypominając, że najlepszym i najprostszym sposobem jest wysłanie SMS-a - ze zwięźle podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem oraz adresem. SMS-y przyjmuję do 7 września.

* * *

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVOLUTION 1&2



Szeroko pojechaliście, nie ma co - sprawdzenie nadesłanych przez Was materiałów zajęło mi pół dnia. A jako że bramki padły konkretne, to i memorek przyznaję sporo - bo aż cztery - trzy za zdobyte gole - jedną zaś za "wielki wkład w próbę zaistnienia na łamach Kącika" (wędruje ona do Rafała Janiczka za przysłanie kasety z grubo ponad 50 bramkami (!) z okolic połowy boiska). Pozostałe karty pamięci otrzymują:

BRAMKA NR 1

Michał Jaroszewicz i Nikodem "Bizon" Głogolski (sorry, musicie się podzielić nagrodą:) z Krasnika. Zamiast podania wrzutka do niego, zdążyła trzykrotnie uderzyć w słupki, co jest w futbolu zjawiskiem niespotykanym. Aha chłopaki, a do tego bardzo to ładnie wyszło:)))

BRAMKA NR 2

Emil Borkiewicz z Warszawy

Roberto Carlos uderza z dalekiej odległości, bramkarz piąstkuje piłkę ponad bramką (trochę jakby przez poprzeczkę), gol jednak zostaje uznany!

BRAMKA NR 3

Adam Tatarek z Rybnika.

Bramek z rogów nadesłaliście w tym miesiącu sporo - ale strzał Adama wyróżnia się tym, że piłka trafiając do siatki nie odbiła się od słupka tylko zatoczyła łuk (typowy "rogal")

UWAGA! Zmieniamy nieco zasady konkursu. Nie ma już pełnej dowolności - pakujemy się w ścisły. Na dobry początek goła sługa - do następnego numeru przyjmujemy WYŁĄCZNIE bramki zdobyte z WOLEJA (ew. przewrotki) przez TOMASZA IWANA. W bramce musi stać Duńczyk PETER SCHMEICHEL. Mam nadzieję, że takie zasady przypadną Wam do gustu. Wyzwanie jest spore, ale wierzę, że dacie radę. Liczy się styl i odległość, z jakiej padnie gol. Powodzenia! (kosa)

P.S. Przysyłajcie koperty zwrotne ze znaczkami !!!

M E M O R K I

[illegible] otrzymują następujące persony: Robert [illegible] (ok) THPS2), Radek Łoba (SYDNEY 2000) i [illegible] TEF [illegible] Wąsik [illegible] (ISS).

Piła

KĄCIK WYŚCIGOWY

LAP 29

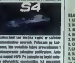
WITAJCIE!!! Wakacje, wakacje... i po wakacjach. Wszystko zaczyna się od nowa. Całe szczęście, że po długim okresie niepewności, nareszcie "wpłynęło" na nasz europejski rynek oczekiwane przez wszystkich GRAN TURISMO 3, więc w czasie "nadciągających" deszczowych, jesiennych wieczorów będzie można zapomnieć o rzeczywistości i poświęcić czas na szlifowanie rekordów oraz rozpracowywanie indywidualnych ustawień, tym bardziej, że grania mamy tu dość sporo i w tydzień, czy w dwa nikt jej nie rozpracuje. Począwszy od kolejnego numeru PE rozpoczniemy walkę w licencjach, a po 2 - 3 miesiącach wskoczymy z testami na prędkość i przyspieszenie, dorzucimy także rekordy z tras, które zastąpią nam rekordy powykręcane "fiacikiem" w GRAN TURISMO 2. Ludziska, czekam na pierwsze zdjęcia i kasety z Waszymi wynikami z licencji i życzę jak najlepszych przejazdów.

Tym razem w "Kąciku...": nowe czasy do LE MANS 24H i F355 na Dreamcasta, zmiany w COLINie i GT2, trochę opisów i nowe pytanko w "Teleextreme". Na koniec polecam Wam przeczytanie wycinka z pewnej gazety - rozbawi Was do rozpuku. Oki, to by było dzisiaj na tyle, do zobaczenia za miesiąc.

telefon Domowy (032) 208-41-42
telefon Komórkowy 0602 604-172
e-mail gamerel@go2.pl

AUDI S4

Opracował Krzysztof Hudomek z Plecnej Wsi



Samochód ten można kupić w salonie samochodów używanych. Polecam go każdemu, kto uwielbia lekkie prowadzenie i pokonywanie zakrętów poślizgiem. Auto ma napęd 4WD. Po zakupie tej bryki należy odwiedzić mechanika. Na początek kupujemy pełny pakiet tuningowy - łącznie z Racing Modification i opcjonalnym Super Soft. Układy ASCC i TCSC nie są potrzebne.

Zawieszenie:
5.8/8.8
100/114
8/9
9/9
1.3/0.3
0.00/-0.05
7/7

Spojlery:
0.32/0.02

Elektronika:
1/0
00/00
10/18

Skrzynia biegów
Najpierw Auto Setup = 8, potem:
1 2.700
2 1.800
3 1.405
4 1.101
5 0.946
6 0.700
FINAL 3.925

LOTUS ELISE GT1

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy

Mamy do czynienia z samochodem super lekkim i wszechstronnym, gdyż jest to najmocniejszy model Lotusa: pod względem wagi (stosunek ponad 800 kg) i mocy (613 HP). Podczas jazdy na wirażach wychodzą jego wady: samochód jest bardzo nieodporny, do tego dochodzi tylny napęd (MR). Przygotowałem wersję do spokojnej jazdy, bo ten samochód w wersji normalnej ma nawet dobrze ustawione pióra, ale wersja po modyfikacji jest lepsza i szybsza. Zalecam dokupienie układu ASCC i TCSC...

Zawieszenie:
9.0/7.0
75/75
1/2
1/2
2.5/0.0
0.00/0.00
2/1

Skrzynia biegów
Final 3.300

Elektronika
11
00
21
ASCC 00
TCSC 00

Przekładnie
Auto Setup = 12
3.019
2.400
1.800
1.570
1.000
0.810

Proponuję uważać na poślizgi i więcej trenować - samochód jest nieprzewidywalny.

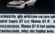
KLASS - LMGTP
1 LE MANS- 3.25.905 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
2. BUGATTI- 1.28.643 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1.37.780 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
4. DONINGTON NATIONAL 0.54.917 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
5. DONINGTON GRAND PRIX 1.15.849 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL 0.55.942 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
7. CATALUNYA GRAND PRIX 1.25.376 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST 0.37.009 Andrzej Bednarczyk z Chorzowa
9. SUZUKA WEST 0.57.440 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX 1.39.100 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic

KLASS - LMP
1. LE MANS- 3.27.739 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
2. BUGATTI 1.30.906 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1.39.617 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
4. DONINGTON NATIONAL 0.56.317 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
5. DONINGTON GRAND PRIX 1.16.083 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL 0.56.109 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX 1.27.310 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST 0.38.039 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
9 SUZUKA WEST 0.58.700 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX 1.41.006 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic

KLASS - LMGTS
1 LE MANS- 3.45.140 Łukasz Dobrzyński z Gdańska
2. BUGATTI- 1.38.342 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1.52.477 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
4. DONINGTON NATIONAL 1.00.549 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
5. DONINGTON GRAND PRIX 1.24.850 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL 1.02.218 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
7. CATALUNYA GRAND PRIX 1.35.542 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST 0.41.673 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
9. SUZUKA WEST 1.03.707 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX 1.50.874 Janusz Pieczonka ze Zdzieszowic

NISMO GT-R LM

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy



Zapewne wszyscy fani GRAN TURISMO pamiętają, jak zaczęło się na GT World Cup w pierwszej części GT. Ciarki przechodziły gdy widziało się tam takie fury jak Honda NSX R, Castrol Supra GT czy Nismo GT-R - trudno było wywalczyć pierwszą pozycję. Nismo GT-R był samochodem o bardzo twardym zawieszeniu, więc nie trudno było go wyrzucić z drogi. W "dwójce" jest samochodem, który ja nazywam "tajemniczym", gdyż można go spotkać jedynie w Event Synthesizer. Zresztą wiedzą, o czym mówię... Można jednak wypróbować jego możliwości, kupując go za 500.000 Cr., dokupując mu wszystkie części wraz z ASCC i TCSC. Gdy to zrobimy, wybieramy wyścig (polecam cały Tuned Turbo Cup, oprócz Tahiti Course), zaprogramujmy i wchodzimy do Settings.

Zawieszenie:
0.0/4.0
00/00
4/4
5/5
0.0/4.0
0.20/-0.15
0/7

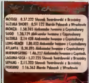
Skrzynia biegów:
Auto Setup = 8
3.346
2.229
1.600
1.200
0.870
Final 2.900

Elektronika.
10
40
05
ASCC 00
TCSC 40

Oswolen:
0/7

Spojlery:
0.00/0.70

Nagrody w postaci kart pamięci w tym miesiącu otrzymują: Marcin Szewczyk z Warszawy i Krzysztof Hudomek z Radziej Wsi za opisy, Dawid Torbecki z Głuszycy za "Teleextreme".



MOTEGI 0.37.272 Sławek Twardowski z Brzeźnicy
SUZUKA SHORT 0.51.122 Marcin Pałaszek z Wrocławia
MONZA 1.50.165 Aleksander Iwanow z Częstochowy
SUGO 1.28.129 Aleksander Iwanow z Częstochowy
SUZUKA 2.10.428 Aleksander Iwanow z Częstochowy
LONG-BEACH 1.00.853 Aleksander Iwanow z Częstochowy
ATLANTA 0.30.895 Aleksander Iwanow z Częstochowy
NURBURGRING 1.46.227 Aleksander Iwanow z Częstoch.
LAGUNA-SECA - 1.32.235 Sławek Twardowski z Brzeźnicy
SEPANG - 2.15.323 Sławek Twardowski z Brzeźnicy
FIORANO 1.16.343 Marcin Pałaszek z Wrocławia

PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ FIATEM 500R:

0-400:
1) 18.100 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
2) 18.137 Paweł Gadziński ze Świdnicy
3) 18.254 Artur Caleo ze Strzelec Opolskich
4) 18.361 Eugeniusz Zaboglo z Głuszycy
5) 18.290 Krzysztof Pławczyk z Katowic

0-1000:
1) 27.300 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
2) 27.000 Paweł Gadziński ze Świdnicy
3) 27.700 Artur Caleo ze Strzelec Opolskich
4) 28.121 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5) 28.154 Eugeniusz Zaboglo z Głuszycy

Prędkość:
1) 275.45 Marek Kobielski z Krakowa
2) 272.72 Artur Caleo ze Strzelec Opolskich
3) 270.23 Paweł Gadziński ze Świdnicy
4) 268.38 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
5) 267.58 Krzysztof Lisowski z Olesna

TELEEXTREME

A oto prawidłowa odpowiedź:
W pierwszym COLINie zabrakło T. Makkinena, gdyż jego nazwisko trafiło do konkurencyjnej gry, która wyszła równolegle z COLINem, a mianowicie: TOMI MAKKINEN RALLY (N: trza dodać, iż niezbyt to udana pozycja). Nagrodę za prawidłową odpowiedź otrzymuje Dawid Torbecki z Głuszycy.

Pytanie na kolejny miesiąc (pytanie nadesłał Emilian Lewicki):
(Pytanie nadesłał Łukasz Szewczyk)
W drugiej części COLINa znajduje się OS, w którym na skarpie stoi pociąg. W jakim państwie się on znajduje? Dodatkowo podaj, co przedstawiają rysunki na jego niebieskich wagonach (dla ułatwienia zaznaczę, że chodzi o zwierzę).

Termin: do 5 września 2001

TOCA World Touring Cars

1.Monza:	1:09:002	Maciek Zioło z Brzegu
2.Dijon Prenois:	52:032	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
3.Catalunya:	1:20:344	Maciek Zioło z Brzegu
4.Brands Hatch:	33:800	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
5.Oulton Park:	39:059	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
6.Snetterton:	50:940	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
7.Buenos Aires:	53:004	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
8.Mexico City:	1:04:325	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
9.Road America:	1:36:821	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
10.A1 Ring:	1:12:834	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
11 TI Aida:	1:04:006	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
12.Adelaide:	1:02:061	Maciek Zioło z Brzegu
13.Silverstone:	55:071	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
14.Brasilia:	1:17:402	Maciek Zioło z Brzegu
15.Vancouver:	38:334	Maciek Zioło z Brzegu
16.Laguna Seca:	1:33:963	Sławomir Kopeć z Warszawy
17 Watkins Glen:	53:008	Sławomir Kopeć z Warszawy
18 Nurburgring:	1:03:035	Maciek Zioło z Brzegu
19.Hockenheimring	42:846	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
20 Suzuka:	1:29:322	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
21 Sugo:	1:01:975	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
22.Bathurst:	1:16:301	Tomasz Gitonis z Rzeszowa
23.Surfers Paradise:	1:01:454	Tomasz Gitonis z Rzeszowa

JAGUAR XKR COUPE

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy

Jaguar słynie z limuzyn dla ludzi bogatych - nie są to samochody tanie, przeważnie dość drogie modele typu XJR. W Polsce takich samochodów jest kilka. Pierwsze odkryte, sportowe Jaguary nazywały się E-Type. Z biegiem czasu te modele straciły na "sportowości" dostając większy bagażnik, nowe wzy wydechowe i silnik, który zżerał mniej paliwa i emitował mniej spalin do środowiska.

Czas mija i mamy coraz nowsze modele samochodów wyścigowych (XJR15, XJ220 GT), oraz bardziej luksusowe "coupeki" do których możemy zaliczyć XK8 i XKR. My zajmiemy się tą drugą, czyli XKR. Ta krowa, ważąca (po redukcji wagi) 1400 kg, wywala 361 HP z 8-cylindrowego silnika (jak na pojemność 2000 cm3 nie jest to aż tak wiele) - dla początkującego może się okazać w sam raz. Dokupujemy mu wszystko, włączając z układami ASCC i TCSC, nie bez spojlerów bo ich nie ma, oraz przestawiamy mu śruby w nie sposób:

Zawieszenie:
13.5/7.5
96/95
5/8
5/8
2.5/0.8
0.00/0.00
3/0

Docisk:
9/9

Przełożenia:
Auto Setup = 12
3.170
2.201
1.640
1.238
0.985
F 2.840

Elektronika
11
35
10
ASCC 35
TCSC 35

TOYOTA GT-ONE RACE CAR ('98 I '99)

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy

Toyota brała udział w wielu wyścigach samochodów klasy GT, a swego czasu stawiano ją do wyścigów z prototypami. W roku 1998, w 24-godzinnym wyścigu w "Le Mans" zespół Toyoty odniósł porażkę w niezwykłym stylu: 45 początku swojej imprezy prowadziły samochody Mercedes CLK GTR, ale około godziny 18.00 samochód w niezwykłych okolicznościach wzniósł się w powietrze, obrócił się kilka razy wokół własnej osi i spadł na 4 koła. Od tego momentu Toyoty prowadziły w wyścigu, ale nie na długo, gdyż na licznych defektach technicznych zjeżdżały do boksów, a na prowadzenie wysunęło się BMW V12. Wyścig się kończył, a na 1 pozycji wciąż było BMW. Toyota miała zamiar wyprzedzić, gdy przy około 245 km/h pękła opona; na szczęście kierowca opanował samochód i bezpiecznie dojechał do Pits. (...) Fury zdobądź w GT World Championship w GT League lub przejedź całą licencję "S" na złoto - dostaniesz jeden z modeli GT-ONE. Dokup do niego ASCC i TCSS, a dla sprawdzenia jego możliwości przejedź jeden z wyścigów Gran Turismo All Stars.

Zawieszenie:
12.0/10.0
00/00
3/8
4/7
2.2/0.8
0.00/0.00
3/4

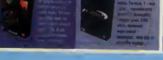
Gearbox:
Auto setup = 10
Final = 2.500
2.470
2.305
1.800
1.500
1.247
1.012

Kanjtery
0.88/0.87

Układy elektroniczne
K
36
0
ASCC 1K
TCSS 30

ŚMIESZNE TEKSTY

Kilka dni przed zakończeniem numeru dostałem wycinek z gazety (niestety, z pewnych względów nie mogę podać jej tytułu), nadesłany przez Łukasza Szewczyka, po przeczytaniu którego padłem ze śmiechu. Myślałem, że największe "głupole i zwyrodnialcy" piszą do PSX EXTREME, jednak po tym co zobaczyłem - padam na kolana i proszę o wybaczenie. Poniżej zamieszczam ów zeskanowany wycinek, jednak najpierw weźcie coś na uspokojenie... To, że jakiś gostek opisał, iż w FORMULE ONE 2001 możemy gnać "aż" 240 km/h (chyba mu się skrzynia zablokowała na 3. biegu - hahaha!) to jeszcze nic w porównaniu do opisu GRAN TURISMO 3. Głupek pisze, że ścigamy się tam nie po torach, tylko po ulicach miast USA, w dodatku w ruchu ulicznym - nie dobił, ja nie mogę!



Gran Turismo 3

Formula One 2001

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.05.78 Jarosław Bałyk z Piły
2. 1.40.58 Jarosław Bałyk z Piły
3. 0.41.30 Jarosław Bałyk z Piły
4. 1.50.93 Jarosław Bałyk z Piły
5. 2.05.53 Jarosław Bałyk z Piły
6. 2.12.82 Jarosław Bałyk z Piły
7. 2.08.82 Jarosław Bałyk z Piły
8. 2.12.46 Jarosław Bałyk z Piły
9. 2.08.10 Jarosław Bałyk z Piły
10. 0.53.30 Jarosław Bałyk z Piły

GRECJA

1. 2.27.40 Jarosław Bałyk z Piły
2. 2.18.73 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.53.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.00.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.24.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11.71 Jarosław Bałyk z Piły
7. 2.08.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.56.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.11.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.08.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.00.04 Zygmunt Magdziak z Lublina

FRANCJA

1. 2.18.80 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.22.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.46.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.33.82 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.27.70 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.29.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.40.84 Tomasz Dydała z Olkusza
8. 1.06.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.05.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.08.01 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA

1. 2.46.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.18.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 1.16.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.27.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.53.68 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.46.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.10.84 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.08.29 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.29.58 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA

1. 2.31.44 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.08.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.18.03 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.40.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.18.09 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0.50.03 Jarosław Bałyk z Piły
7. 2.43.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.17.58 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.08.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 1.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy

KENIA

1. 1.47.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.48.43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.51.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.28.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.48.18 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1.05.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.46.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.04.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.28.64 Dariusz Lisowski z Warszawy

ITALIA

1. 2.02.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.32.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.31.01 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.23.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.33.09 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.08.42 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.22.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.00.93 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.45.14 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.48.81 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA

1. 1.41.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.29.78 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.31.18 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.46.96 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.47.71 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.08.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.46.18 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.03.18 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.38.74 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.46.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.20.54 Dariusz Lisowski z Warszawy

CZASY Z TRAS DO GT2 FIATEM 500R

Trasy asfaltowe.

1. Tahiti Road	1.06.407	Marek Kotulski z Krakowa
2. Midfield Raceway	1.20.842	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. High Speed Ring	1.03.204	Marek Kotulski z Krakowa
4. Super Speedway	0.38.050	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5. Seattle Short Course	1.02.283	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
6. Rome Short Course	0.55.631	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
7. Red Rock Valley Speedway	1.20.861	Marek Kotulski z Krakowa
8. Seattle Circuit	1.43.208	Marek Kotulski z Krakowa
9. Rome Circuit	1.33.730	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
10. Grindelwald	1.24.481	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
11. Laguna Seca Raceway	1.30.821	Marek Kotulski z Krakowa
12. Apricot Hill Speedway	1.28.725	Marek Kotulski z Krakowa
13. Motor Sports Land	0.34.201	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
14. Trial Mountain Circuit	1.32.660	Marek Kotulski z Krakowa
15. Clubman Stage Route 5	0.55.060	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
16. Grand Valley East Section	1.11.500	Marek Kotulski z Krakowa
17. Grand Valley Speedway	2.06.808	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
18. Special Stage Route 5	1.33.224	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
19. Autumn Ring	1.20.963	Jacek Rudnicki ze Świdnicy
20. Test Course	1.11.607	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
21. Deep Forest Raceway	1.21.090	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
22. Rome - Night	1.40.614	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
23. Autumn Ring Mini	0.30.970	Jacek Rudnicki ze Świdnicy

Trasy szutrowe.

1. Tahiti Dirt Route 3	1.43.500	Arkadiusz Smater z Mińska Maz.
2. Smokey Mountain South	1.21.417	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. Green Forest Roadway	1.42.787	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
4. Smokey Mountain North	1.24.082	Arkadiusz Smater z Mińska Maz.
5. Tahiti Maze	2.17.000	Arkadiusz Smater z Mińska Maz.
6. Pikes Peak Hill Climb	2.30.704	Arkadiusz Smater z Mińska Maz.
7. (r) Tahiti Dirt Route 3	1.45.834	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
8. (r) Smokey Mountain North	1.23.072	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
9. Pikes Peak Downhill	2.24.340	Arkadiusz Smater z Mińska Maz.

KĄCIK BIJATYK
ROUND 33

kali@psxextreme.pl

Ave!

Uhu hu HU HU!!!! Widzicie to, widzicie to? Ile mamy stron "Kącika bijatyk:)? Brawa dla wszystkich zasłużonych osób, które męczyły Ściera dostatecznie długo listami, mailami i telefonami - a to właśnie chodziło. A co jest najlepsze - nie ma to nic nt. TEKKEN 4, gdyż informacje o premierze arcade znalazły się w osobnym artykule:). Oki - zapraszam do lektury.

PS. Icek i Daniel Olszewski wystartowali w międzynarodowym turnieju (a raczej - turniejach) TEKKENa we Włoszech. Za miesiąc podam szczegóły ich wypadu do słonecznej Italii.

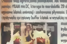
PS2: Pamiętajcie - przy podawaniu cheatów lub juggle'i do TEKKEN zaznaczcie, czy chodzi o TEKKEN 3, czy TEKKEN TAG TOURNAMENT!!!

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

BIJATYKI 2D UDERZAJĄ!!!

Wokół tylko o TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4 i DEAD OR ALIVE 3, a tymczasem szykuje się potężne uderzenie ze strony producentów bijatyk 2D! Parysy, które się pojawią, po prostu rozwalają jako przeznaczonym [illegible] wszystkim fanom [illegible] fighterów!

Wspaniała informacja dla posiadaczy PS2. MAJESCO, po zawarciu porozumienia z SAMMY ENTERTAINMENT ogłosiło wydanie jednego z najpiękniejszych i jednocześnie najlepiej wyglądających (wysoka rozdzielczość przy całej animacji) tytułów na następcę Szaraka. Jak GUILTY GEAR X wychodzi na PS2!!! W porównaniu do wersji znanej z Dreamcasta, gra będzie zawierała kilka nowości odnośnie trybów gry. Jak jednak wypadnie pod względem graficznym czas pokaże. Z założenia ma wyglądać identycznie, jak wersja na DC (i odpowiednik będący na płycie Naomi), pomimo tego, że na przeszkodzie stają ograniczenia pamięciowe. Jak wiadomo, PS2 posiada znacznie mniej pamięci VRAM niż DC, której to mordobitki 2D doskonale potrzebują na przechowywanie klatek animacji i zachowanie płynności. Do tego wersja Naomi/DC wykorzystywała sprzętowy buffer klatek w wysokiej rozdzielczości (640x480), więc będą musiały zostać dokonane modyfikacje sprite'ów przy adaptacji do odnowionego w PS2 trybu hi-res. To będzie pierwszy prawdziwy test dla czarnej konsoli w kwestii umiejętności radzenia sobie z grafiką 2D. Podobno pierwsze, przeprowadzone już testy wypadają znakomicie i rzeczywiście gra będzie prezentowała się przepięknie, nie drażniąc i denerwując żadnymi kopami w animacji. Jedynym problemem sprawia na razie dopracowanie zoomowania kamery, gdyż przy przybliżaniu i oddalaniu się jej w trakcie walki występuje dziwny efekt ciśnienia tła. Wkrótce zobaczymy, jak to się sprawdzi w praniu - gra powinna ukazać się już we wrześniu (w Stanach).



Kolejna powalająca wiadomość - w Japonii już za miesiąc będzie można pograć w zadowolną CAPCOM VS SNK 2 MARK OF THE MILLENNIUM 2001 nie tylko w salonach automatowych, ale i w domu. I to UWAGA, gra wychodzi nie tylko na Dreamcasta, ale TAKŻE I NA PLAYSTATION 2!!! Mało tego - Japończycy posiadający PS2 będą mogli grać w tę bijatykę ON-LINE z wykorzystaniem modemu!!! Z kolei posiadacze DC będą mieli możliwość nabycia specjalnej, limitowanej wersji gry, która będzie zawierała dodatkową płytę, na której znaleźć będzie można artworki z wszystkich capcomowskich gier wydanych na tę konsolę. Nie wiadomo jednak, czy te wspaniałe dodatki będą mogły ucieszyć też Graczy spoza Japonii - prawdopodobnie tryb on-line nie będzie dostępny w USA i Europie.

Co można powiedzieć o samej grze? W stosunku do pierwszego CAPCOM VS. SNK znacznie dopracowano grafię - przede wszystkim dodającą dużo detali i wykorzystano elementów 3D (także animowanych, bardzo naszywanych) oraz dodano nowe efekty specjalne, niektóre postacie mają zostać od nowa "narysowane". Dodanych będzie co najmniej 10 nowych zawodników (m.in. Yun ze STREET FIGHTER III, Haohmaru z SAMURAI SHODOWN pojawią się też postacie z pierwszego STREET FIGHTERa, FINAL FIGHT 2, LAST BLADE 2, KING OF FIGHTERS 2000 i GAROU: MARK OF THE WOLVES), dzięki czemu w grze dostępnych będzie PONAD 40 różnych postaci - szczęka mi opadła na ziemię. Zmieniony będzie system dobierania postaci do teamu (maksymalnie trzech wojowników - postacie nie będą dzieliły się na klasy!), a dzięki 6-przyciskowemu systemowi kontroli można spodziewać się nowych podstawowych ciosów dla wielu postaci. Zwiększy się też ilość "groove" aż do sześciu - spodziewać możemy się znanych ze SFA3 "ism'ów" oraz systemów z GAROU: MARK OF THE WOLVES i KING OF FIGHTERS. Gra zkopie tyłki!!!

Trzecim, niezwykłym tytułem, który także trafi na "domową platformę" (tylko Dreamcast) będzie długo oczekiwany tytuł ze stajni SNK - GAROU: MARK OF THE WOLVES, czyli najnowsza część serii FATAL FURY. Akcja ma miejsce w 10 lat po REAL BOUT FATAL FURY 2, ze starych postaci pozostał jedynie Terry Bogard, pojawiło się 11 całkowicie nowych wojowników. Konwersja z automatu ma być perfekcyjna - o tu informacja powalająca! Wszak GAROU MOTW było odpowiedzią SNK na serię STREET FIGHTER III (dyba czasami, z czym [illegible] do czytania:)... To najpiękniejsza gra Neo Geo wszech czasów, która... DORÓWNAŁA STREET FIGHTER III pod względem animacji!!! Uwierzcie - automatowa wersja w akcji wygląda naprawdę powalająco, mimo że nie wspomnę wykonana do (2D bez dodatkowych, poligonalnych elementów) niezwykle dopracowane sprite'y postaci doprowadzonej do najmniejszych szczegółów animacji. Obraz tętni kolorami i rozbłyskami, także naprawdę spore wrażenie - a systemy TOP (Tactical Offensive Position) oraz Just Defend (odpowiednik systemu parry ze SFIII) można nakręcać przyjemność czerpaną z pojedynków. Można się spodziewać, że domowa wersja GAROU: MOTW będzie wzbogacona o nowe tryby gry.

TERRY BOGARD
Martial Arts Master

MORDOBICIA ATAKUJĄ GAME BOY ADVANCE

Ooooo GEEEZZZ!!! Do tej pory jakoś wszelkie mordobicia dostępne na handheldach zupełnie mnie nie bawiły i się nimi nie interesowałem z tego względu, iż były po prostu kiepskie pod każdym względem (z jednym wyjątkiem - SFA na GBC). AŻ TU NAGLE JAK NIE HUKNIE!!! Game Boy Advance - ta konsolka spodobała mi się już w pierwszej chwili, gdy ją ujrzałem, a z każdym dniem coraz bardziej ją lubię. Hoh - odnośnie bijatyk: zapowiedziano na GBA bijatyki po prostu rozwalają sprawę! Mieliśmy już styczność z SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO i niemalże padłem trupem. gra wygląda prześlicznie, zachowując wiernością wyglądem oryginalnej wersji niemalże pod każdym względem (są nawet te słynne rozbłyski przy zakończeniu rundy Super Combosem!). Jednak to, co dopiero ma się ukazać wybija do reszty zęby.

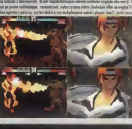
Po pierwsze - STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER!!! Gra ma zostać zaprezentowana na Space World w Japonii (25 - 26 sierpnia), lecz już teraz można się spodziewać, iż CAPCOM przygotuje naprawdę powalającą wersję tej znanej bijatyki, gdyż problem ciadłowania konsolki zostało doskonale pokonane przy okazji SSF2T. Poza tym - jeżeli odnosić do wersji automatowej, to słowo "UPPER" w tytule sugeruje, że będzie dostępnych 6 nowych postaci (jak wer. DC).

Po drugie - będzie specjalna wersja KING OF FIGHTERS, z której screeny możecie zobaczyć obok. "Dają radę" to mało powiedziane - bogata kolorystyka i szczegółowość grafiki (piękne postacie oraz tła) od razu rzucają się w oczy. Wiadomo, nie są na razie znane szczegóły dotyczące samej rozgrywki, ilości postaci czy animacji, ale raczej nie trzeba obawiać się o jakość tej pozycji.

I trzecia informacja, wybijająca do reszty zęby z opadłej szczęki: NA GBA BĘDZIE TEKKEN!!! Gra w akcji ma zostać pokazana także w trakcie Space World, ale już teraz można popaść oczy oglądając pierwsze screeny na których widać Hwoaranga, Paula, Lawa, Jina, Kazuyę, Yoshimitsu, Gun Jacka, Kinga, Nine oraz znanę z TTT planszę. Tytuł będzie pseudo-3D: kamera będzie mogła przybliżać, oddalać się i obracać walczące postacie (w sposób podobny do tego, który mieliśmy okazję zobaczyć przy okazji GBA wersji READY 2 RUMBLE ROUND 2), możliwe będą Side Stepy. Jeżeli chodzi o tryby gry, to w TEKKEN ADVANCE (tak ma się to nazywać) znajdą się: Arcade, Survival, Time Attack, Practice i... Tag-team Battle!!! I to w dodatku w specjalnej wersji: własny team będziemy mogli złożyć z TRZECH postaci - to są właśnie zalety zastosowania cartridge'a, błyskawicznego dostępu do danych. System walki znany z TEKKENów akurat będzie pozwoli do możliwości konsolki - 4 przyciski (A, B, L i R) zapewniają całkowitą wierność oryginalnej wersji. I co Wy na to???

TEKKEN 3 NA DC?

Tak, dokładnie - nie przecieracie oczu: Bleem! kończy prace nad TEKKEN 3 dla Dreamcasta! Płytka z Bleemcastem! pozwalająca odpalić/emulować bijatykę NAMCO powinna ukazać się w przeciągu najbliższych miesięcy - obok możecie zobaczyć screeny pozwalające porównać wygląd gry na PlayStation oraz DC. Screeny zostały wyciągnięte prosto z VRAM obydwu konsol, nie ma więc mowy o przekłamaniach wynikających z wykorzystania różnych kabli, którymi łączy się konsole z telewizorem - to jest najdokładniejsze odzwierciedlenie wyglądu obu wersji. To jak wygląda gra na DC jest po prostu rozkładające - rozdzielczość, wykorzystane efekty (looknijcie tylko na wygląd True Ogra podgrzewającego Jina ogniem z paszczy czy też elektryczne wyładowania wokół rękawic Jina!). Jeżeli jeszcze animacja będzie stała na wysokim poziomie to... oie, ja lepiej zamilknę:)



A CO SŁYCHAĆ W ŚWIECIE 3D?

Ano dzieje się ostatnio bardzo dużo. W sprawie SOUL CALIBUR 2, NAMCO nadal milczy, choć gra powinna ukazać się w marcu 2002 r. Pocieszającą wiadomością jest to, że firma obiecała podać konkretne informacje dotyczące samej gry tuż po zakończeniu szumu związanego z premierą automatowej TEKKEN 4 – prawdopodobnie w przyszłym numerze będziecie mogli przeczytać w "Kąciku bijatyk" garść informacji odnośnie tego niesamowicie oczekiwanego tytułu. Z ciekawostek dotyczących tej serii można wspomnieć o rzekomym projekcie powstania filmu opartego o SC!!! Produkcja wprowadzi nas raczej wcześniej, jak w przyszłym roku, ale reżyser (i jednocześnie też aktor) Sammo Hung, stara się o to, by w filmie wystąpił jego stary przyjaciel JACKIE CHAN! Ale na razie jednak poczekajmy z przedwczesnym podniecaniem się takimi rewelacjami – wiadomo, ile plotek pojawiło się odnośnie nakręcenia filmu opartego o serię TEKKEN.

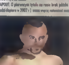
Schodząc jednak na ziemię i opierając się o oficjalne informacje. CRAVE przygotowało specjalną wersję KENGO: MASTERS OF BUSHIDO na Xboxa, które miało nazywać się KENGO: LEGACY OF THE BLADE. Projekt został jednak ostatnio skasowany – ogłoszono, że przygotowywana będzie całkowicie nowa gra, zatytułowana KABUKI WARRIORS. Ta będzie bijatyką a'la BUSHIDO BLADE, ciężką do mistrzowskiego opanowania, z całkiem ładną grafiką, wykorzystującą możliwości Xboxa. Hmm... Poczekamy, zobaczymy – na razie jakoś powalająco to nie wygląda na pierwszych screenach.

Zupełnie inaczej ma się sprawa wyglądu innej bijatyki, mającej ukazać się jako exclusive na Xboxa. Mowa oczywiście o DEAD OR ALIVE 3 ze stajni TECMO – właśnie pojawiły się nowe, ROZWALAJĄCE screeny! Po prostu mnie zatkało... Gosz... Pomyśl-

cie – DOA 3 wygląda na bijatykę, która deklasuje pod względem graficznym VF4 i T4 razem wzięte. Samo TECMO (a dokładnie TEAM NINJA) wypowiedziało się, iż konsola okazała się idealną platformą dla najnowszej odsłony słynnej bijatyki – chłopaki tak się rozbujali w kwestii wyglądu gry, że nie ma o czym mówić. Plansze, na których będą toczyć się walki, wyglądają już teraz na OSZAŁAMIAJĄCE i [illegible] o wiele dłuższe [illegible] z poprzedniej części (np. walka na płycie [illegible] [illegible] z ziemi przez [illegible]), postacie składają się z OGROMNEJ liczby polygonów (około 20.000 na "chłopka"), a [illegible] po prostu [illegible] na łopatki. Z drugiej jednak strony – nie jest tak do końca pięknie, bo odnosi się wrażenie

wyraźnej sterylności, plastikowej sztuczności obrazu gry. Jednak bijatyki z serii DOA mają to do siebie, iż dopóki nie zobaczy się pełnowartościowego obrazu gry w akcji, [illegible] na pozorne [illegible], to lepiej siedzieć cicho, a nie [illegible]. Animacja ma być zbliżona do tej znanej z DOA2, a nawet nieco poprawiona, czyli [illegible] jest [illegible], czego można oczekiwać [illegible] tylko, że [illegible] obrazu jest [illegible] i [illegible], które [illegible] kolorze. W DOA3 pozostaną będzie [illegible] i [illegible], czy [illegible] wszystko będzie takie [illegible], jak zdaje się być w tej chwili. Zapytamy o premierę, jeden z twórców gry, Tomonobu Itagaki, wystawił daty 08.11.2001 r.

To jeszcze nie koniec informacji o nadchodzących tytułach. Pamiętacie ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP (znakomitą wersję na DC, słabą na PSX)? Szykują się na dwa tytuły traktujące o UFC, obie przygotowuje CRAVE – na PS2 wyjdzie UFC: THROWDOWN, a na Xboxa UFC: TAPOUT. O pierwszym tytule na razie brak jakichś konkretnych informacji (wychodzi dopiero w 2002 r.) [illegible] na "Tworzyła DMA" (premiera pod koniec roku). Za to [illegible] będzie odpowiedzialny team developerski DREAM FACTORY, który zdążył już zasłynąć z THE BOUNCER, EHRGEIZ oraz słynnej części TOBAL. W UFC: TAPOUT wystąpią nowi zawodnicy, których wygląd przypomina [illegible] z wcześniejszą [illegible] na DC. [illegible] będzie [illegible], znacznie więcej będzie też szczegółów, a i sam ring oraz [illegible]. Oprócz zwykłych turniejów będzie można kierować wybranym [illegible] zawodnikiem w trybie kariery.



UFF... Jak widać, na miłośników trzeciego wymiaru czeka naprawdę [illegible]. Nie należy zapomnieć jeszcze o X-MEN MUTANT ACADEMY 2, która to już niebawem pojawi się na Szaraku, a także o dwóch wielkich tytułach – MORTAL KOMBAT 5 oraz VIRTUA FIGHTER 4, które w przyszłym roku zawitają pod dachy naszych domów.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Ale i prawie bardzo – jak pięknie podawane juggle po CH 4 prosto od Marzyna.

JUGGLE po CH 4

BRYAN
1. CH p+4, p.p. 1, p.p. 1, p.p. 1, pp+2
2. CH p+4, p.p. 1, p.p. 1, p.p. 1–4

PAUL
1. CH p+4, p.p. 1, p.p. 1, p.p. 1, qcf+2
2. ch p+4 pp1 qcf4
3. ch p+4 pp1 p+3
4. ch p+4 pp1 p+4

ARMOR KING
1. CH p+4 p.p. 1, p.p. 1 t+3
2. CH p+4, p.p. 1 p.H d.dp+3
3. CH p+4, p.p. 1, d+3+4, 4

LEDY
1. CH 4, dp+4_dp+3
2. CH 4, p.p. 1,2,4 (hehe)

BAEK
1. CH FL p+4, p.p. 1 2~p+3, 1, 3+4
2. CH 4, 3+4, p.p+4

LEI
1. CH 4, p.H, 1,2,1,2,4
2. CH 2,1, 1 4~4,3,3
3. CH P,1, 1 PH, 1,2,1,2, SS 4
4. CH 4~4, 3,3

ANNA
1. CH 4, p.p+4
2. CH 4, p.p.+1+2
3. CH p+4, qcf+1 1, qcf+1, 1, p+1+2 (BIG)
4. CH p+4, qcf+1, pp, d+4,1 1,2, p+1+2

BRUCE
1. CH p+4 p.p.H, 2,3, p, H, t+4,3 4 (ten trudniejszy)

MICHELLE:
1. CH p+4 p.p+1, p.p+1 d+4,1_d+4,H,4
2. CH p+4, p.p+1, p.p+1 3~2,1,1 (BIG)
3. CH p+4, p.p+1, p.p+1, 3~2,2 (BIG)
4. CH p+4, p.p+1, p.p+1, p.p+1 p.p+1, 1+2 (BIG)

WANG:
1. CH 4, p.p. 1, d+4,1
2. CH 4, p.p. 1 qcf+2
3. CH 4, p.p. 1 d+4,2
4. CH 4, p+1+2

VERON'S JUGGLE CORNER

PAUL:
1. qp+4 p+4, 1 1 1, p.p+2
2. CH qcf+1 (stun), qcf+1, 1, qcf+1 (credits to Mirek)

HEIHACHI:
1. wgf p.H d,dp,H+4, 1 1, wgf (Heihachi)
2. wgf p.H,d,dp,H+4, wgf_qcf+2

XIAOYU:
1. D+1+2~1+2, 1, 1 1 1, p.p+1+2~1+2

YOSHIMITSU:
1. dp+2, dp+2, dp+2, p.p. t+1~4
2. dp+2, t+1, 1 t+1,1 t+1 p.p.+4_p.p+2
3. FC dp+3, d+1, t+1~4
4. t+1+4, t+1~4

BRYAN:
1. CH t+2,1 1+3+4, 1+3+4, p+1~4 (King)
3. dp+3, u 1+3+4, 1+3+4, 1,2, p.p+2 (Gun Jack)
3. gp+4, dp+1 2, 1,4 !!!

JIN:
1. WS+2 p.p.P+3
3. ewgf 1 1 1, ewgf
3. ewgf 1 2, t.p+2>1>2
3. p.H,d,DP+4, 1+4, 1 ewgf
4. ewgf, ewgf, t.p+2>1>2 !!!

KONKURS

Hmm... Zrobimy "Teleextreme" – konkurs telefoniczny. Pytanie brzmi:

"Ile lat ma Kazuya w TEKKEN 4?"

Trzy pierwsze osoby, które udzielą poprawnej odpowiedzi, otrzymają po Memory Cardzie. Odpowiedzi można udzielać telefonicznie pod numerem, hmmm, powiedzmy – [illegible]. Kiedy? Data 14.09.2001 r. – start zabawy o 21:00. Jeżeli telefon będzie wyłączony, oznacza to, że albo jest już przed 21:00, albo padły już trzy prawidłowe odpowiedzi.

Jeżeli zaś chodzi o TEKKEN BUG TOURNAMENT, to chcę zawiadomić, iż konkurs się jeszcze nie zakończył! Podsumowanie wyników, przedstawienie listy zwycięzców oraz wynalezionych przez nich bugów będzie w następnym numerze. Uwaga: autor każdego nowego buga (lub listy bugów), który zostanie opublikowany, otrzymuje Memory Card.

TEKKEN 3

W tym momencie mamy wybitnych rzeczy. Na początek – trochę bardzo ciekawego "wakacyjnego stuffu" (hah, ha:) od Michała Machela z Katowic, następnie Veron, jeden z grupy CPT i kolejna część (szósta) jego "Veron's juggle corner" i "last but not least" – prawdziwe gratka, druga część "Biblii jugglerów" Daniela Olszewskiego.

Notacja:
wgf – p.H,d,dp+2
ewgf – p.H,d~dp+2
tgf – p,H,d,dp+1

YOSHIMITSU:
1. 4~3, G+4, 1, p.p+1 p.p+1 p.p+1 p.p+4 (Gun Jack)... Spróbujcie na koniec wcisnąć 1+1+4 ale po tego chyba nie potrafię:)
2. 4 3, G+4, GP+4, 1, p.p. 1+1+4 (Gun Jack)

NINA:
1. d,dp+2, d+1~4 (flip), d+1~4, p.p+2 (Gun Jack)
2. d,dp+2,1 (flip), d+1~4 (flip2, (d+1)~4, P+1+2 (Gun Jack)
2. dt+4 3 d+1~4, d+1~4, d+1~4, p.p+3 (podobno trudniejsze)

JIN:
1. CH t.p+2, 1+1+2, 1+4, ewgf
2. WS+2, WS+2, p.p. 1~2 ewgf
3. WS+2, GP+4, 1, ewgf
4. w bok ewgf ewgf, p.H,d,dp,H+4, t.p+2,1,2 (Bhaty Ogre)
5. ewgf, t.p+2,1 2, p.p+1+4, ewgf (KING ONLY + BIG wyszedł na RAZ. Po prostu RANDOM, HARDCORE i takie tam:)

BRYAN:
1. WS+2~t+2, 1, 1, 1, 1, p.p+2 (True Ogre)
2. WS+2~t+2, 1, 1, 1, 1 (1)~4 (True Ogre)
3. GP+4, 3,1, 1 1 p.p+2 (King)
4. CH P+4~3~p.p+2

HWOARANG:
1. CH dp+2, p+3+4, 2, p, PH 4~P~2, p.p+4 (Nina, Anna)
2. p.d,dp+4, p+4,2 p.p.H 2, p.p+4,3

WWF SMACKDOWN! 2

[illegible]

1) Gdy grasz w trybie "Tag" (Inlline, [illegible]) lub "Ladder", [illegible]. W [illegible] tego – przeciwnik [illegible].

2) Gdy grasz z wykorzystaniem broni (w "HardCore Match") [illegible]

SPECIAL THANKS
Daniel Olszewski
Veron
Michał Machel

BIBLIA JUGGLERA - CZĘŚĆ 2.

Oto druga część "Biblii jugglera" autorstwa [illegible]. Przy Law [illegible] sprawy "kapusty" [illegible] z Leiem, [illegible] komentarz odnośnie tej sprawy.

OGRE:

JUGGLE:

1. gp+4, dp+1 1,2,2
2. gp+4, dp+1 d+1_d+2, WS+2,3_WS+4,4
3. gp+4 dp+1 FC 3,3,H,3
4 gp+4 dp+1 dp+1 2
5. gp+4, dp+1 4
6. gp+4, gp+4 d+4,4
7. gp+4, gp+4, d+1 FC SP+3
8. gp+4 1 2 p+1 1 2 !
9. gp+4 dp+4 1 1 1,2
10 gp+4 WS+3,3, dp+2
11 gp+4 dp+1 2 1 2,2 (BIG)
12. gp+4, WS+4_dp+1 d+2 FC p+2 (BIG)
13. FC 3,3,H,3, SS(p) 2 2(Rp)! p,p+1+3 (juggle nie jest gwarantowane, [illegible] 2 nogi przeciwnik może zablokować, ale nie musi)
14. FC dp+2, p,p+1+2
15. FC dp+2, p,p,H,4
16. FC dp+2, WS+4 4_WS+2,3
17 FC dp+2, WS+4 d+4,4
18. FC dp+2, WS+4 p+1 1 2
19. FC dp+2, FC 3,3,H,3
20. p,p+2, p,p+1+2 (przypominam, że z p,p+2 da się wyrwać, chyba że zostanie na CH - wtedy można zapomnieć o [illegible])
21. p,p+2, d+1 d+1 WS+4,4_WS+3,3
22. p,p+2, d+1 d+1 d+1
23. p,p+2, d+1 d+1 CC d+4,4
24. p,p+2, WS+4 d+1 WS+3,2_WS+4,4 !!!
25. p,p+2 WS+4 d+1 d+1 FC D/F+3 2 1
26. p,p+2, d+1 CC 1 1 2_1 2 2_2 2 (hymmmm... chyba [illegible])
27. p,p+2, d+1 FC 3,3 H,3
28. FC p+1 WS+4 1 (wchodzi to samo na po FC dp+2, WS+4_p,p+2 WS+4, tylko trudniej wyprowadzić WS+4)
29 CH FC 2 3,H,3 SS(T) 1 2_2_dp+4,1(Rp) p,p+1+2
30. CH FC 2 3 H,3, 1+3(Rp) p,p+1+2
31 CH FC 3 3 H 3 dp+2, 1 1 2
32. CH d,df+4 dp+1 4_3
33. p,p,H,2_1+2, WS+3,3 1
34. WS+2, gp+4, ... (dalej co kto lubi)

GWARANTY:

1. WR 2 (na blok), 4 (nie "łykają" tego: Gun, Lei, Xiaoyu, Julia, Nina, Anna, Kuma/Panda i True Ogre!!)
2. WR 3 (na blok) d+4
3. gp+3+4,3 (3 wchodzi na blok i w ostatniej chwili [illegible] 4 3)
4 WS+2 dp,dp+2+4 WR p+2_WR 2_d,df+4 (WS+2 z bliska lub na CH)
5. WS+2, p+1+4
6. WS+2, WS+3,3, d+2,3 (szczególnie gwarantowany [illegible] WS+2 wejdzie na CH [illegible])
7. WS+2, WS+3,3, dp+2 (to co wyżej, tylko WS+2 musi wejść [illegible])

To tylko [illegible] gwaranty [illegible]

LEI WULONG:

(!!!Kogo nie interesują spory związane z Leiem i sprawą "kapuściarstwa" niech przejdzie od razu do "Juggli" [illegible]!!!)

"To, co teraz powiem, pewnie nie spodoba się [illegible] z was, ale szczerze mówiąc mam to głęboko w poważaniu. MOIM ZDANIEM, LEI JEST NAJLEPSZĄ POSTACIĄ W TEKKEN 3 (obok Xiaoyu), [illegible] z powodu jego złożoności. Składa się na to ilość ciosów, combosów i tzw. [illegible] złożone z pojedynczych [illegible] gry). Powiem, że to mało, ale [illegible] Jest jedną z postaci o największej liczbie technik [illegible] i nie [illegible] gra nim jest niezwykle efektowna, a czasami skuteczna [illegible] na turnieju w Dąbrowie [illegible].

Wróćmy jednak do Leia - czy jest [illegible] postać, którą da się [illegible] "prosto" [illegible] Przy okazji - jak rozpoznać kapuściarza? [illegible]

[illegible] Czyli: LEI NIE JEST KAPUŚCIARSKĄ POSTACIĄ, ALE LESZCZE KTÓRZY NIM GRAJĄ KAPUŚCIARSKO!

Dobra, [illegible]

K. Hmm... STO PROCENT RACJI [illegible]

SNS - postawa węża (np. p+3+3_SS,1+4_p,H,1,SS)
PNS - postawa pantery (np. p,H 1,2,1,SS)
TGS - postawa tygrysa (np. p,H,1 2,1 2,SS)
DRS - postawa smoka (np. p,H,1 2,SS)
CRS - postawa żurawia (np. p,H,1 2,1,2,4,SS)
RP (Rushing Punches) (p H 1 2,1 2)
BK (Back Combo) - (p,H,4,1,2,3)

JUGGLE:

1 gp+4, dp+1 1, 1, 1, 4,4
2 gp+4 dp+1 1, p,H,2, p,H,1+P(2),1,(2),3 !
3 gp+4, dp+1, p,H,2, p,H,2, p+3 !
4 gp+4 dp+1, dp+1 RP4
5 gp+4 1 1 1, 4,4,3
6 gp+4 1 1, 1 (p,H,1 2 (1 1,2)]_[p,H,1+P(2),1 (2),3)
7 gp+4 1+2+4 BK d+1 BK d+1 BK d+1 BK 3
8 gp+4, 1+3+4, BK d+1 BK d+2, WS+2 !
9 gp+4, 1+3+4, BK 1 BK d+1 BK 1 BK d+1
10 gp+4 1+2,1 BK 1 BK d+1 !
11. gp+4, 1+2,1 BK 3
12. gp+4, p,H,2, p,H,2, 1+2,2
13. gp+4, p,H,2 p,H 1 p,H 2, p,H,1
14. gp+4, p,H,2, p,H,2 RP4
15. gp+4, p,H,1, p,H,1 BK
16 gp+4, p,H,4,1 RC
17 gp+4, p,H,4,1 p+3
18. gp+4, dp+1 p,H,3
19 gp+4, 4 p,H,2, RC 1
20. gp+4 dp+4, RP,4
21 gp+4, df+4,4 1
22. gp+4, SS(p) 1, p,H,1+P(2), 1 SS(p) PNS 1
23 dp+2, p,H,3
24. dp+2, dp+1 4,4,3,3
25. BK 2, 2, RP4
26. BK d+1 BK d+1 BK d+1 BK d+1 BK 3
27 BK d+1 BK d+1 BK d+2 WS+3
28. BK d+1, BK SS(t) BK d+1 BK d+1(Rp) BK d+1 BK d+4 (juggle wchodzi tylko jako Player 1 czyli lewa strona ekranu)
29 BK d+1 BK SS(t) BK d+1 BK d+1(Rp) WS+3_BK 3+4_BK gp+2 (to samo co wyżej)
30 BK d+1 BK d+2, p,p,H,1 p,H,1,2,(1),2 (p,p,H jest [illegible] CC)
31 BK d+1 BK d+2, p,p,H,1 RC
32. BK d+1 BK 3+4,3+4,3+4 (a to Papa zrobił ... Kto to? Nieważne, no więc)
33. BK d+4 WS+1, RP4 (można też po TGS 4)
34 df+4 dp+1, p,H,2, RP4
35. df+4 dp+1 p,H,2, 1+2
36. df+4 dp+1 p,H,1, RC
37 df+4 4 4,3,3 !
38 df+4, SS(T) SNS 2,2/P2
39 df+4, SS(T) SNS 2,2 4,4,3
40 df+4, SS(T) SNS 1, 1 RP4 (BIG)
41 df+4, 2,8 (BIG)
42 df+4, p,H,4,1, RP4 (BIG)
43 d+2+4,3+4 G/P+4 RP4
44 d+3+4,3+4 gp+4 p,H,2 RC
45 d+3+4,3+4, BK 3 RP4 !!!
46. d+2+4,3+4, 1+1+2, 1 p,H,1,2,1 1,3 !
47 d+2+4,3+4 BK 3, BK 3 (można [illegible] pod przeciwnikiem i rytm 2)
48 TGS 1 G/P+4 RP4
49. CH 4, BK
50 CH 4, p,H,1 RP4
51 SS(p) gp+4, RC(Rp), d+4, 4,4 !
52 SS(p) 1+3,2, dp+1 RP4,SS(t) CRS 4 (tja, to jest [illegible], 114 DAMAGE!!)
53. SS(p) gp+4 df+4,4 (Rp), df+4
54 SS(p) gp+4, dp+1 (Rp) 1+1+2 RP,SS(p) TGS 4 (BLUE OGRE) 1
55 SS(p) gp+4, dp+1 (Rp) p,H 2 dp+1 (Rp), 3,4 (BIG)
56 SS(p) gp+4, dp+1 (Rp) p,H,2 RP4 (Rp), SS(p) CRS 4 (BIG)
57 p,H (3), d+4, 4 RP4 !
58 CH SNS (w płocy), 1+2,2, dp+1 RP4 ([illegible] jest trudno wpakować SNS 2 w płocy. Wystarczy znaleźć odpowiednią sytuację np. kiedy przeciwnik wstaje z [illegible]. Zabiera 99 DAMAGE)

Gdyby [illegible] przez ilość wybitek Leia i dodać juggle, w których modyfikacje polegają na zamianie 1 2 albo p,H,1 p,H,2, to wychodzi [illegible]

GWARANTY:

1 WR 3 (na blok) (p,H 1,(2),1]_d+3_d+4_dp+4_p,H,2
2 1+2+3+4 WR 2 (na blok) p,H 1 (2),1,2
3. p,H 2 gp+1+2 (nie da się [illegible])
4. SS(p) 2+4_1+3, WS+3 (można chwycić dodatkowy [illegible] rzutami, ten sam efekt)
5 DRS 1 gp+2, 3 (3 robimy z [illegible])
6. DRS 1 WS+3
7 TGS 2 (na [illegible]), gp+4, ...
8. CH SNS 2, gp+4, ...
9 1+1+2_dp+1 RP4 (głównie musi wejść, gdy przeciwnik wstaje [illegible] jakiegoś juggle a, po którym [illegible]

[illegible] Co do dp+1, to robi się tak samo jak 1+1+2, ale o wiele [illegible]

JIN KAZAMA:

Co można powiedzieć o Jinie... Po pierwsze - jest stworzony do [illegible] wyjątkowo trudnych juggli. Jest to typowa postać turniejowa. Ma niezwykle skuteczne, a zarazem [illegible] ciosy - np. Shining Fists, czyli 1 1 2 - chyba najlepsze [illegible] w grze (zresztą mam na przykład "Tekken Combo"), a [illegible] tak dobre ciosy, jak: p,p+2, ewgf WS+2 itd.

JUGGLE:

1 ewgf ewgf ewgf 1
2. ewgf ewgf 1 ewgf !!!
3. ewgf ewgf (1)1+4 2 ewgf !!!
4. ewgf, ewgf, (1)+4,2, p,p+2
5 ewgf ewgf dp+4,4
6 ewgf, tgf,3_4
7 ewgf 1 2 1,2, ewgf !!!
8. ewgf 1,1, t,p+2,1,2
9. ewgf dp+2, 1 2, ewgf
10 ewgf G/P+4, 1+4, dp+4,4
11 ewgf G/P+4 ewgf 1
12. ewgf t,p+2,1 2, ewgf 1
13 ewgf t,p+2,1 d+2, 1+4
14 ewgf t,p+2,1 2, p,p+2
15. ewgf t,p+2,1,2, dp+4,4
16 ewgf tgf,3_4 !!!
17 WS+2, tgf,3_4
18 WS+2, ewgf ewgf
19 WS+2 ewgf 1,2, ewgf !!!
20 WS+2 ewgf 1 p,p+2
21 WS+2 ewgf t,p+2,1 2 !!!
22 p,H,d,dp+4, 1+4,2, ewgf !
23 p,H d,dp+4, 1+4, ewgf
24 p,H,d,dp+4, 1+4, 1+4, dp+4,4
25 p,H d,dp+4, 1+4 1 p,p+3
26 p,H,d,dp+4, ewgf dp+4 4
27 p,H,d,dp+4 t,p+2,1 2 p,p+2 ! (BRYAN, KING, OGRE, BIG) (trudne, ale tylko na Bryana, Kinga i Ogre)
28 p,H,d,dp+4, t,p+2,1,2, t,p+2,1,2 ! (BIG)
29 p,H,d,dp+4 d+1, d+1, (1)+4,2 !
30 p,H,d,dp+4, d+1 d+1 FC dp+4,
31 p,H,d,dp+4 d+1, ewgf
32. p,H,d,dp+4, d+1 1+4,2, p,p+3 !
33 p,H,d,dp+4, d+1 1+4, dp+4,4
34 CH t,p+2, ewgf, tgf,4_3 !!!
35. CH t,p+2, 1+1+4
36. SS(p) ewgf t,p+2,1,d+2 (Rp) t,p+2 1 2 !!!
37 SS(p) ewgf t,p+2,1,d+2 (Rp), ewgf p,H,d,dp+4,
38 SS(p) ewgf tgf (Rp), 1+4 1+4 (1)+4 (2) d+4
39 SS(p) ewgf tgf (Rp), 1+4, 1+4 2 gp+4,2 (BIG)
40 SS(p) ewgf tgf (Rp), 1+4, dp+4 gp+4,3 (BIG)
41 SS(p) ewgf t,p+2,1 d+2 (Rp), 1+1+4 (BIG)
42. SS(p) WS+2 ewgf (Rp) t,p+2,1 2, p,H,d,dp+4
43 (w płocy) t,p+2 1 d+2 t,p+2,1,2, p,p+2 !!!
44 (w płocy) t,p+2,1,d+2, tgf,4 !!!

GWARANTY:

1 WR 2 (na blok) ewgf tgf,4_3 1
2 WR 3 (na blok), p,p+2_dp+4
3. dp+2, p,p+2_wgf_ewgf (da się uciec)
4 1+2+3+4 WR 2 (na blok) t,p+2, ewgf np. tgf 4 (Xiaoyu, Gun)
5 p,p+1+2, p,H,d,dp+4_dp+4, (da się uciec)
6 WS+4, t,p+2,1 2 (WS+4 robimy kiedy przeciwnik [illegible] w prawo lub [illegible] sytuacja opisana powyżej - u Leia 1+1

I jak tam spędziliście wakacje? Udało się przywieźć jakąś chorobę znad morza, hę? Ja miałem sporo gier tuż przy plaży, ale niestety nie było kogo łoić w TTT (tylko jakieś smarki, albo pary które grały lub zacięcie, że automat padł). Był za to Spikeout... Cóż, nie wierzcie, że to gra to jakieś cudo. Owszem, całkiem fajna ale dla mnie lepszy jest stary, dobry Alien vs Predator i do tego można grać za darmo, ile się chce! Dobra, koniec smęcenia - czas na porcyjkę zagrań na ten miesiąc.

[mutti] saiw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 2

GWARANTY (niestety tylko dwa).

Tina: D/T+B (tylko w wersji PS2) oraz Hayabusa: d+F+K przechodzą pod wstającym mid-kick'iem.

JUGGLE

Poniższe zestawy "wywrodził" Bouk oraz MBOM z Rydelków.

KASUMI/TINA

Zaczyna Tina:
g/b+K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) p,p+P,P,K
g/b+K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) d,d/b+P,P
g/b+K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) p+P,P,K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) d,d/b+P,P
g/b+K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) p+P,P,K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) p+K,P

Zaczyna Kasumi:
d/b,d/b+P (BK) d,d+P (TAG) p+P,P,K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) p,p+P,P,K
g+K (lub P+K, lub d/b,d/bK) (TAG) p+P,P,K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) g+K,P
g+K (lub P+K, lub d/b,d/bK) (TAG) g/b+K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) p,p+P,P,K
p+K (lub P+K, lub d/b,d/bK) (TAG) g/b+K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) d,d/b+P,P
g+K (lub P+K, lub d/b,d/bK) (TAG) p+P,P,K (TAG) P,P,p+P,K
g+K (lub P+K, lub d/b,d/bK) (TAG) p+P,P,K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) d,d/b+P,P

To z kolei nadesłał Bouk. Albo od się złoże, albo Kasumi i jej g/f+K dobrze się nadaje do końcowych juggli.

KASUMI/JANN LEE

Zaczyna Jann Lee:
g/b+K,K (TAG) P,P,g/f+K (TAG) P,P,P,g+P (lub któryś z innych stringów)
CH g/f+B (TAG) P,P,g/f+K (TAG) P,P,g+P , P,P,P,g+P
g/b+K,K (TAG) P,P,g+K (TAG) P,P,P,d+K

Zaczyna Kasumi:
d/b,d/b+P , d,d+P (TAG) P,P,g+P , P,P,P,g+P (lub któryś z innych stringów)
d/b,d/b+P , d,d+P (TAG) P,P,g+P (TAG) P,P,g/f+K (TAG) P,P,P,g+P
d/b,d/b+P , d,d+P (TAG) P,P,g+P, QCF+P
d/b,d/b+P , d,d+P (TAG) g/f+K , QCF+P
P+K , d/b+F+K (TAG) P,P,g+P (TAG) P,P,g/f+K
P+K , d/b+F+K (TAG) P,P,P,g+P (lub P,P,P,d+K)

JANN LEE/EIN

Zaczyna Ein:
g/f+K (TAG) P,P,g+P , g/f+K (TAG) P,P,P
g/f+K (TAG) P,P,g+P , g/f+K (TAG) P,P,g+P,K (lub d/f+K,g+P,K)
g/f+K (TAG) g+P , g/f+K (TAG) P,P,P (lub P,P,g+P,K)
g/b+P (TAG) P,P,g+P , P,P,P,g+P

Zaczyna Jann Lee:
g/b+K,K (TAG) d/f+K,P (TAG) P,P,g+P (TAG) P,P,P
g/b+K,K (TAG) g,g+K,K,K
g/b+K,K (TAG) d/b+K,K,K
g/b+K,K (TAG) P,P,P
g/b+K,K (TAG) f+P,d+K,P (TAG) P,P,P,g+P (lub któryś z innych stringów)
g/b+K,K (TAG) f+P,d+K,P (TAG) P,P,g+P (TAG) P,P,P

SOUL CALIBUR

Tym razem zacznę od wspominanego ostatnio buforowania ciosów. Zademonstruję to na przykładzie Nightmare'a. Chodzi o to, że po niektórych ciosach (jeszcze na ich opóźnieniu) można wcisnąć dowolną technikę z 8w run. Na przykład:

A~B~A , d/f,d/f+K
g+K , d,d+A+B
B,B , d,d+A

Takie łączenie ciosów pozwala na ogromną ilość nowych custom'ów. Warto buforować szczególnie po ciosach, które powodują dobry guard stun.

POPRAWKI

Przysyłacie dużo rzeczy, które odnoszą się do już opisanych postaci. Na szczęście nie są to wyłącznie błędy, tylko (najczęściej) niezłe akcje lub szczegóły wrzucone przed publikacją.
Tak więc lecę:

Astaroth: f+B (ładowane lub nie) wchodzi po leżącego (by MUTTI), ponadto po B+G~T wchodzi B+K (rzut z powietrza). Trudne, ale jednak możliwe! (by Kamil)

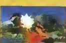
Ivy: g/b+A+B,A , g+P+K (by Kamil)

Nightmare / Siegfried: d+K,[A], [NKS] K - z postawy możesz zapodać coś takiego, ale bat jest najszybszy (no i stun po CH - by Kamil).
A,A,>[B], [NLS] B (tylko SIEGFRIED) Nightmare może wykonać to po A+K,A,A,>B, ale za dużo jest high'ów i łatwo to zgnieść.

MITSURUGI

(relic) - f+A+B
(mist) - g+A+B

Mitsurugi był moją ulubioną postacią w Soul Edge, ale utracił ten tytuł na rzecz Nightmare'a i innych zawodników w SC. Od niedawna zacząłem jednak grać nim znowu, tak więc postanowiłem podzielić się z Wami tym i owym. Otóż Mitsu jest dość specyficzną postacią, gdyż nie można nim specjalnie mocno pokombinować sposobami high/low. Low'ów ma na bilbo, ale nic naprawdę szczególnego. Można nim jednak naprawdę nieźle kontrolować przeciwnika, a to z powodu świetnej szybkości i mocarnych kiep rzucających broniącym się po guard stunie. Tak więc tym razem mniej o sprawach dystansu, a więcej o tym jak się sprawnie dobierać do d''y. Podstawowe ciosy do nadużywania to:



p,p+B,B
[Bw],g lub A+G
[Bw] A+K
QCF+[B]
K~B
B~A
A+B
f+K,B
f+B(,p, [Mist])

Pierwszych pięć służy do wbijania guard stuna. Przeciwnik, po zablokowaniu, nie dość, że nie ma przerwy, to jeszcze może nadziać się na Twoje kolejne ciosy. Ponadto, zestaw możesz opóźnić (po spirit charge drugi szlag jest nieblokowalny w wersji opóźnionej), albo przejść do relic (d,g+[A]). Drugi jest świetny na półdystansie, a także do dobijania. [Bw] d+B na spirit charge jest nieblokowalny, możesz też zrobić [Bw] A+B,[B] , a potem rzut lub np. d+K,B. Czwarty i piąty wnoszą niezły damage - ogólnie tymi pięcioma ciosami możesz wręcz zasypywać przeciwnika aż ten nie zacznie zbijać, ale to (to inny problem). B+K - jeśli pierwszy slash wejdzie, to drugi jest gwarantowany (dobre na leżących). Ostatnie dobre jest zarówno w ataku, jak i w obronie.

Możesz też podejść i zapodawać szybkie, krótkie ciosy (bardzo przydatne, jeśli zasłonisz zaskoczonego do defensywy - podstawowe narzędzie kontrataku). One także nieźle celują blokującego, a gdy wejdą, powodują najczęściej knockdown i parę sekund [illegible]. Są to:

B~g
d/b+d (po HC gwarantowane B+K)
g/b+K+K
f+B+K
d/b+K (juggle)

Na sidestepy przeciwnika również masz odpowiedź:

B~A
f+A,p, [mist] K, WS,A+K (juggle) QCF+[B]!
f,f+[A], [relic] K, (któryś z unblockable'i, ale to ryzykowne).
p,p+A
g+K

Pierwszy jest zdecydowanie najlepszy (zasięg), a po drugim i trzecim możesz zamieszać dzięki postawom. Reszta jest taka sobie. Teraz kilka kombów, które trudno wychwycić na refleks:

[Bw] d/f+B,A,B,[B], rzut lub g+K,B~g, [mist] (p), A+G
[Bw] d/f+B,A,p, [mist] K , FC,d/f+A+B (lub po prostu [mist] A+B)
A+G+K,G , B/T+K , FC,d/b+B (spirit charge unblockable).
B/T+K , FC,d/f+A+K , d+K (lub FC,d/f+B,B)

Czyli drobne ostatnie - w [mist] A+K dobre jest to, że podczas wykonywania większość zwykłych ciosów nie robi Ci krzywdy. Jeszcze tylko kilka słów o postawach oprócz już opisanych rzeczy z [mist] warto spróbować od czasu do czasu B (ring-out) lub B-P (to samo co d+K)-P) normalnie). Z [relic] można próbować bata, ale lepiej od razu "unblok". Reversal rzadko wychodzi (albo wcale, kto tam wie, że jest tylko po poziomie ataku), przydaje się za to możliwość przechodzenia między postawami używając B+K (np. p,p+[B] [relic] B+K [mist] B itd.). Wiem, miejsce się już skończyło - pamiętajcie, że A+G ładnie ring-outuje!

Na to strzałka i dzięki za support!

KĄCIK SZPERACZA

WŁAM 18

szperacz@pszonafreme.pl

HARVEST MOON RULEZ! :)

rys. Karol Grabysz

Oł, czas na kolejny wyjazd o [illegible]:) Co by tu napisać... Phi, nie spoć, skoro gdy to czytasz - pewnie [illegible]:). Co by tu jeszcze... Aha, przysyłajcie listy do swego "Kącika...", oraz [illegible] na NGA (nie wiadomo czemu, ale [illegible]). No to przyjemnej zabawy i "[illegible]"...

RANKING SZPERACZY

1	Adam Ager Konecki Szczecin	12 p.
2.	Adam "Shadow" Billicz, Gubin	11 p.
3.	Sławek "Sasi" Sasuła, Wodzisław Śląski	8 p.
	Arek Walancik Kamień Pomorski	7 p.
4	Mateusz Bombenek Warszawa	6 p.
	Kamil Pokojowczyk Kalisz	5 p.
5.	Sławomir Gałka Kluczbork	5 p.
	Borys "Ajeon" Jagielski, Łódź	5 p.
	Kleja Stargard Szczeciński	5 p.
	Michał "Stacha" Staszewski Tarnów	5 p.
	Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa	5 p.
6.	Michał "MiB" Baslura Wrocław	4 p.
	Łukasz Domeracki Szczecin	4 p.
	Piotr Furmańczyk Andrespol	4 p.
	Michał Piotrak, Lidzbark Warm.	4 p.
	Mateusz "Smoku" Smoczyński, Złotoryja	4 p.
	Sławomir Wolliński Kościan	4 p.

Reszta osób po 3 punkty lub mniej

CIVILIZATION 2 (PSX)

Na początku gry podczas odkrywania świata, napotkasz liczne wioski (Village). Przed wejściem na pole z wioską zrób Save Game i wejdź do wioski. Jak znalazłeś skrzynkę z nauką, to git - "zapisuj" a jak nie, to "loaduj" i ponawiaj próby znalezienia nauki do skutku. Mnie się udało w ciągu 10 tur odkryć 13 nauk. UWAGA: Nauki we wioskach można znaleźć tylko do momentu wynalezienia "Philosophy". BTW: jeżeli jako pierwszy wynajdziesz "Philosophy", to będziesz mógł wybrać naukę, którą to dostajesz od razu.

Wojtek "Kojak" Kurzawa, Trzcielownica (1 p.)

GUARDIAN'S CRUSADE (PSX)

Dużo kasy i doświadczenia: gdy zdobędziesz Living Toy Generosity, udaj się do Castle Ryan. W drugiej komnacie powinieneś spotkać 2 rodzaje wrogów: roboty i Foghrodragony. Przy odrobinie szczęścia zawalczysz z trzema Foghrodragonami. W czasie walki wykorzystaj Generosity, Contributora, Pyra, a z pewnością wygrasz walkę, po której to możesz otrzymać (dzięki Generosity) około 30 000 doświadczenia i 25 000 kasy lub ok. 50 000 kasy i 15 000 doświadczenia. Moim zdaniem to jest bez wątpienia najlepsze do szybkiego zdobywania leveli.

"Podrasowane Baby": zdobądź dużo kasy, najlepiej w Castle Ryan wyżej wymienionym sposobem, i leć do Carmathan do sklepu z bronią, gdzie kup ile się da Dwarf Sword i Zeus Shield, po czym daj je Baby (opcja "give snack"). Po zjedzeniu 15 Dwarf Sword ATTACK Baby podrasta się o ok. 8, a po zjedzeniu 15 Zeus Shield podrasta się DEFENCE, też o 8. Czyli po zjedzeniu przez Baby 100 Dwarf Sword i Zeus Shield statystyki podniosą Ci się o około +50 do ataku i obrony.

Wojtek "Kojak" Kurzawa, Trzcielownica (1 p.)

ONIMUSHA: WARLORDS (PS2)

Extra Samanosuke: ukończ grę ze zdobytymi przynajmniej dziesięcioma Fluorite'ami, po czym zrób save'a. Kiedy zaczniesz nową grę, wybierz tryb Extra dla Samanosuke, a będzie on w stroju pandy.

Trailer Onimusha 2: ukończ grę raz, po czym zrób save'a. Bez względu na ilość znalezionych Fluoritesów masz teraz możliwość obejrzenia trailera sequela tej świetnej gry. Wystarczy wejść do opcji Special Features i wybrać Special Trailer.

Extra Kaede: ukończ grę z otrzymanym na końcu rankingiem "S", po czym zrób save'a. Kiedy zaczniesz nową grę, wybierz tryb Extra dla Kaede, a będzie ona w kostiumie Chińskiej Księżniczki.

Mini gierka Oni Spirits: ukończ grę zdobywając wszystkie 20 Fluoritesów, zrób save'a. Wejdź teraz do opcji Special Features i wybierz Oni Spirits, aby zagrać w mini gierkę.

Full Wszystkiego: ukończ mini-grę Oni Spirits raz, po czym zrób save'a. Kiedy zaczniesz nową grę, wybierz tryb Ultimate, a rozgrywkę rozpoczniesz z pełnym wyposażeniem.

Łatwy Tryb: w walce z Ogre zgiń 3 razy pod rząd, zacznij nową grę i wybierz tryb Easy Mode, a gra stanie się łatwiejsza. W tym trybie nie można jednak uzyskać rankingu "S".

Prezes

RAYMAN ADVANCE (GBA)

Na Evil Raymana: w poziomie Candy Chateau Stage 2 Evil Rayman pojawia się pierwszy, aby zdobyć przed tobą świetlika. Gdy zaczniesz grę, cofnij się, a potem biegnij, skacz i zrób "helikopter" nad świetlikiem tak, aby go nie dotknąć. Możesz teraz ukończyć ten poziom bez Evil Raymana.

Prezes

SUPER MARIO ADVANCE (GBA)

99 żyć: idź do poziomu 3-3. Wejdź do góry po drabinie, skacz nad przeciwnikiem i dalej do drzwi nad platformą. Znajdź czerwoną trawę, w ostatniej kępie znajdziesz muszlę, którą możesz podnieść. Wróć do początku poziomu i rzuć muszlę w okolice miejsca do tego poziomu tak, aby się odbijała. Stań teraz na platformie i zaczekaj, aż muszla zniszczy odpowiednią ilość przeciwników, za co dostajesz punkty. Gdy nabije 1 600 p. zaczniesz dostawać życia. Możesz w ten sposób szybko i łatwo nabić 99 żyć. Takich miejsc w grze jest więcej, warto więc poszukać.

Extra życie w dowolnym poziomie: po każdej planszy porozrzucane są czerwone żetony. Zbierz wszystkie pięć, a dostaniesz bonusowe życie.

Sleep Mode: w czasie gry wciśnij SELECT+R, a aktywujesz tryb sleep (wyłącza się LCD i dźwięk) dobry gdy potrzebujesz pauzy na dłuższy czas, gdyż minimalnie wyczerpuje baterie. Jeśli chcesz wrócić do gry wciśnij SELECT+R.

Prezes

W świecie 5-3 zaraz po wyjściu po drabince do góry idź w prawo i wyrwij muszlę, rzuć ją w kierunku [illegible] i wskocz na nią. Ptaki zaczną zrzucać bomby, które muszla będzie rozwalała, zdobywając tym sposobem życia (możesz nabić bez problemu 99 żyć). Z tego samego miejsca możesz przenieść się do świata 7-1 - wystarczy że wskoczysz na ptaka lecącego wysoko w lewą stronę (potem przy kolumnie szybko musisz przez nią przeskoczyć i z powrotem wsiąść na ptaka).

Mr. Ściera 3 p.:) (Jaja na rable - Mr. Ś)

SPEC-OPS: RE (PSX)

Oto sposób na zwiększenie pojemności plecaka: wybierz jakąś lekką broń i załaduj na max granatów, min itp., następnie wybierz najcięższą broń - zmieścisz o kilka granatów więcej niż zwykle.

Łukasz "SKL" Kaputa, Siemirowice (1 p.)

SPYRO THE DRAGON 2 (PSX)

Na planszy Breeze Harbor istnieje możliwość pływania: należy zapalić ognisko przy basenie (w celu podniesienia poziomu wody), następnie trzeba wejść do wody, podpłynąć na powierzchni do schodów i podczas zetknięcia się Spyro ze stopniem wcisnąć kwadrat. Sztuczka ta umożliwia nam dotarcie do każdego zakątka poziomu.

Szymon Wągiński, Bydgoszcz (1 p.)

TENCHU (PSX)

Najprostszy sposób na pokonanie głównego bossa (10 etap):

Zaraz na początku połóż minę i odsuń się kawałek. Boss będzie się powoli zbliżał. Gdy nadepnie na minę, odrzuci go nieco. Wtedy podbiegnij do niego i znów połóż minę. W ten sposób pokonasz go bez straty energii, a sam boss nie zrobi nawet jednej teleportacji.

SHINOBI HYAKUSEN: 100 misji z edytora: na początku dostępnych jest 30 misji. Jeśli zaliczysz misje na 100% - na ekranie wyboru misji pojawi się gwiazdka. Aby zaliczyć grę na 100% trzeba zdobyć 100 gwiazdek. Co dziesiąta zdobyta gwiazdka zaowocuje pojawieniem się nowego filmiku.

Łukasz "Dragonus" Bernacki, Brzeg (1 p.)

TONY HAWK'S 2 (PSX)

W menu filmików podmień płytę z grą (wrzuć jakąś inną grę), wybierz jeden z filmów (nie wszystkie one działają, więc próbuj na różnych) - powinien włączyć się fragment któregoś FMV z gry, którą podmieniłeś (sprawdzałem na TENCHU 2 i TOMB RAIDER 4).

Radek i Maciek Kaliszuk, Widawa (1 p.)

TWISTED METAL BLACK (PS2)

Sekrety w trybie STORY

SUBURBS: 1) Wjedź na wzniesienie gdzie stoi karuzela i wyskocz z niego na najbliższy budynek. Na dachu jest "budka" - rozwal ją i wjedź w powstałą dziurę, następnie rozwal pulpit stojący obok [illegible] (WARTHOG UNLOCKED).

2) Na poziomie trudności HARD wskocz ponownie na dach, po czym rozpędź się i po kolei przeskakuj na dachy następne (po lewej, nie na wprost). Teraz dobrze się ustaw i zniszcz zbiornik z wodą. Użyj turbo i wyskocz z krawędzi, potem [illegible]. Po prawej na następnym dachu stoi "budka" - po jej rozwaleniu odkrywasz sekret (PRISON UNLOCKED).

JUNKYARD: 1) Traf przelatujący samolot, a rozbijając się otworzy na u dołu areny ukryte przejście. W środku w owalnej sali znajduje się pulpit - zniszcz go (YELLOW JACKET UNLOCKED).

2) Na poziomie trudności HARD rozwal wiszącą kulę. Część jej spadnie obok ruchomej platformy, co umożliwi wskoczenie na nią. Na górze po prawej stronie "budka" - sekret (WARHAWK UNLOCKED).

DOWNTOWN: 1) Na środku planszy znajduje się kanał, na końcu którego (za murem) stoi budynek R&D, a obok, po lewej stronie - wielka kula. Wiszą nad nią dwie liny, które po trafieniu przetoczą się przez nią i zniszczą dwa wieżowce, udostępniając ukryte dobra.

2) Obok kanału są dwa budynki połączone kładkami. Na jednym z nich są dwie "filiżanki" - strzel w bok tego budynku i wjedź windą na górę. Teraz spadnij na kanały [illegible] poniżej (od strony miasta), zniszcz filiżanki i zgarnij sekret (STADIUM UNLOCKED).

HIGHWAY LOOP: Obok małego mostu za murem są znane już kule; jedna z nich po trafieniu przetoczy się do tunelu, otwierając ukryty obszar. Trzeba uważać, by przeciwnicy nie zniszczyli kul. Pośrodku odkrytej sali odnajdziesz sekret (ELEVATOR'S UNLOCKED).

SNOW ROADS: Obok stacji benzynowej, za szykanami po prawej na skałach jest sekret - wjedź tam (POWER PLANT UNLOCKED).

W trybie ENDURANCE:

1) JUNKYARD: rozwal 5 przeciwników (PRISONSHIP UNLOCKED)

2) DRIVE IN MOVIE: rozwal 10 przeciwników (MINI SUBURBS UNLOCKED)

3) SNOWY ROADS: rozwal 10 przeciwników (FREEWAY UNLOCKED)

Damian "Bobek" Greczyło, Jelcz-Laskowice (2 p.)

Idź do poziomu Prison Passage (level 5 w Story Mode). Zjedź do niższej części planszy, aż dotrzesz do doków (zobaczysz kadłub statku). Znajdź power-up odnawiający zdrowie (znajduje się z boku statku, nad skrzyniami). Postrzelaj w te skrzynie, aż wybuchną, a ujawni się rampa. Wjedź nią do góry i strzelaj przed siebie w statek. W końcu kwadratowy odcinek statku otworzy się, ujawniając przejście. Wjedź w nie, a następnie do pomieszczenia z łupem ogrodzonym czymś w rodzaju płotu - poza nim znajduje się panel kontrolny. Zniszcz go, a Manslaughter zjedzie w dół na platformie, o czym obwieści ci komunikat "Manslaughter Unlocked".

Prezes

XENOGEARS

1) Pod sam koniec gry (dysk 2.), kiedy masz już dostęp do mapy świata, pokręć się trochę po Snowfield Hideout (południe mapy). Znajdź kapitana statku Thomas (Man of the sea). Powie Ci on o tajemniczej wyspie (Deserted Island). Teraz wyjdź na mapę świata. Na samym środku mapy widać małą, górzystą wysepkę z ruchomymi piaskami. Możesz na nią wejść, ale nie możesz posłużyć się Gearami. W środku znajdziesz kilka ciekawych rzeczy, m.in. najsilniejszą broń Billego - Godfather. Możesz także zmierzyć się z najsilniejszym przeciwnikiem w grze: Black Dragonem. Jego siła tkwi w tym, że nie możesz walczyć Gearami. Potrafi on jednym zamachem zabić dwójkę bohaterów, a nawet całą Twoją drużynę. Najlepszym sposobem jest napakowanie Feia do 99 levelu. Jeśli to zrobisz, Fei nauczy się czaru Yamikaj, który zabiera jednorazowo 4500 - 5000 HP. W drużynie warto mieć także Citana 99 levelu i używać z Arkanas czaru Sazanami oraz Renki. Oprócz tego, należy się zaopatrzyć w masę Zetosoli DX. Trzecią osobą może być Rico, Billy strzelający z Godfathera lub dorosła Emeralda.

Najlepszym miejscem w grze do podnoszenia leveli jest jaskinia, w której walczy się z Hammerem.

2) W grze zdobywa się przedmiot Mermaid Tear. Jeśli do drużyny dołączy się Emeralda, w Shevat można go wymienić na przedmiot "Earring". Teraz należy wyćwiczyć Emeraldę na 99. level i na drugim dysku udać się do latarni morskiej. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, Emeralda zamieni się w dorosłą kobietę, która jest jedną z najsilniejszych postaci w grze.

Łukasz "Dragonus" Bernacki, Brzeg (1 p.)

GRAN TURISMO 3 (PS2)

Aby uaktywnić dodatkowy poziom trudności, w Arcade Mode najedź kursorem na poziom HARD i przytrzymaj jednocześnie klawisze L1 i R1, aż zmieni się na PROFESSIONAL MODE. Powodzenia...

Prezes

MX 2002 RICKY C. (PS2)

Aby zeskoczyć z motocykla wystarczy wcisnąć w czasie jazdy L1+L2+R1+R2.

Prezes

Redakcja nie odpowiada za błędy w treści materiałów do tegoż "Kącika...":).

MEMORKI otrzymuje

Wojtek "Kojak" Kurzawa, Trzcielownica

Damian "Bobek" Greczyło, Jelcz-Laskowice

Łukasz "Dragonus" Bernacki, Brzeg

TIPS&TRICKS

PREZES

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

Wszystkie poniższe kody należy wklepywać kolejno w menu głównym:

R1,R1,R1,R1,↑,← - All Death Star Mode
L1,R2,L1,R2,■,SELECT - Infinite Boost (nieograniczone dopałki)
L2,L2,L2,L2,●,SELECT - Mirrored Mode (lustrzane odbicie tras)
←,→,■,●,L1,L2 - Slippery Mode (tryb "śliski")
L1,L1,L1,L1,R2,■ - Turbo Mode
↑,→,↓,←,SELECT - Shark Racers
L1,R1,L2,R2 - Kaadu Racers
●,▲ - Boba Fett (dod. postać)
●,■,●,■ - Tank (dod. postać)
L1,R1,L2,R2 - Naboo Kaadu (dod. postać)

ATV Offroad Fury

Wejdź do "pro-career" i jako imię kierowcy wpisz:

CHACHING - wszystkie quady
WHATEXIT - wszystkie trasy
ALLOUTAI - dodatkowy poziom trudności (Expert Mode)

Jeśli kody wpisałeś poprawnie, zostaniesz cofnięty do menu głównego.

4X4

25.000 dolców: zapauzuj grę i wklep następującą kombinacje klawiszy:
L2,■,R1,■,R1 L1,●,L2,■,R2,■

wszystkie fury: zapauzuj grę i wklep następującą kombinację klawiszy:
L1 L2,R1,R2,■,■

Kody do wstukania w menu głównym:
L1 L2 R1 R2,■,● - Slow Motion Mode
L1,L2 R1 R2,■,■ - Turbo Mode
L1,L2 R1 R2,●,● - Normal Mode

RUMBLE RACING

Kody (do wpisania w menu Password), dzięki którym odblokujesz następujące puchary:

EA Stunt Cup : YEAMPLOWW
Elite Cup : AEPROCPUC
Elite Cup 2 : ILETEC1MB
Elite Cup 3 : ILCTEC2VB
Pro Cup 2 : P1PROC1PU
Pro Cup 3 : Q2PROC2VT

twisted metal

W trakcie gry przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wklep następujące kombinacje klawiszy (sterowanie - classic):

↑ ▲ ← ● - full broni, żyć, turbo
↑,↓,↑ - zamrażanie przeciwnika
→,←,↓ - miny
←,←,↓,↓ - niewidzialność
→,→,↓,↓ - osłonka
←,→,↓ + strzał - strzelasz tyłem

Wszystkie poniższe kody należy wstukiwać kolejno na ekranie "Versus":

piłka plażowa: ▲ ●,
wielkie głowy: ▲ ● [illegible]
łatwe rzuty:
■ ■ ▲ ● ● ●,
nieskończone turbo:
■ ■ ● ● ●,
słaby blok:
■ ■ ■ ▲ ● ● [illegible]
mega wsady: ■ ● ● ●
brak wsadów:
■ ■ ■ ● [illegible]
długie akcje:
▲ [illegible]

TOMB RAIDER

Kody do wstukania w [illegible] głównym: podświetl opcję New [illegible], [illegible] nie ..

...przytrzymaj [illegible] i wciśnij × - przeskakiwanie poziomów
...przytrzymaj L2+↑ i wciśnij × - level Black Isle
...przytrzymaj L1+↑ i wciśnij × - level Russian Base
...przytrzymaj R1+↑ i wciśnij × - level Tower Block
...przytrzymaj R2+↑ i wciśnij × - level Rome
...wciśnij R2+SELECT - wszystkie filmiki z gry

- szybkie zapalenie flary: w czasie gry wciśnij SELECT+R1 lub R2 (działa tylko gdy nie masz w ręku broni)
- jeśli w czasie skoku do przodu/tyłu wciśniesz w powietrzu kierunek przeciwny do kierunku skoku, to Lara zrobi w powietrzu obrót i wyląduje w kierunku przeciwnym do kierunku skoku (brzmi skomplikowanie, ale w praktyce jest bardzo proste)

CRAZY TAXI

Expert Mode:
Przed ekranem wyboru postaci, przytrzymaj na padzie klawisze L1+R1+START, a uaktywniasz dodatkowy poziom trudności.

Tryb FPP:
Jeżeli w czasie gry przytrzymasz klawisze L1+R1, po czym wciśniesz ●, to przełączysz się na widok FPP.

Wyłączenie strzałek.
Przytrzymaj klawisz R1 i wciśnij SELECT przed pojawieniem się ekranu z wyborem postaci, a uaktywniasz specjalny tryb.

Rowerek:
Na ekranie wyboru postaci wstukaj szybko L1,R1,L1,R1,L1,R1.

Dodatkowe "złotówa":
Ukończ tryb Crazy Box, a dostaniesz bonusową bryczkę

Prędkościomierz:
Jeżeli w czasie gry przytrzymasz klawisze L1+R1, po czym wciśniesz ■, to na ekranie pojawi się prędkościomierz.

Dodatkowy widok:
W czasie gry przytrzymaj klawisze L1 i R1, po czym wciśnij ▲, a przełączysz się na nowy widok.

Jako Ranger Name wpisz "BANGBANG", dzięki czemu możesz teraz wybierać misje, a także aktywować tryb niezniszczalności (do włączenia w menu pauzy)

[illegible] ▲+START+■, START [illegible]

W czasie gry, na padzie w 2. porcie wstukaj:
↑ lub ↓ tryb wielkich głów
← lub → płaskie postacie
× ■ ▲ ● dziwna muzyka

najpierw wpisz kod:
EC8E97781456E60A
nieskończona amunicja:
1C84CA8815F6E79D
1C84CA8C1456E7A5
nieskończona energia:
1CBF66181456E7A5
1CBF661C1456E7A5
1CBF66201456E7A5
1CBF66241456E7A5
1CBF66281456E7A5

MIROSŁAW LACH
BROWAR SONY
HIV

No i po wakacjach... Poskarżyć się muszę, iż nie za bardzo kwapiliście się pisać listy z wojaży. Spoko, rozumiem to - wszak nie ma to jak niczym nieograniczona zabawa. Ale koniec tego dobrego - czas najwyższy usiąść wygodnie w fotelu, zdjąć kapcie i rozmasować stopy, przeczytać PE, po czym złapać za kartkę i długopis, ew. usiąść przed klawiaturą, po czym wystukać kilka zdań. Czekam na support papieru - muszę myśleć o zapasach makulatury na zimę! Nie dajcie ciała! [...] Sporo ludzi sprzedaje PSX'y (dostałem masę ogłoszeń, z których wybrałem tylko te "najbardziej interesujące") - cóż, taka kolej rzeczy. [...] Choć w poprzednim numerze PE temat przewałkowałem ostro, tym razem znów pojawiło się sporo listów dot. Wojny Konsol. Temat powoli "gaśnie", [illegible], o czym zapewniam, wciąż będę donosił, co w kosmosie ("Gwiezdnej Wojny") słychać... [...] Za miesiąc jubileuszowe wydanie PE. Szykuje się ostra jazda. [...] To wszystko w kwestii wstępu - zapraszam do lektury. **Kontakt:** hiv@psxextreme.pl, tel. 0600 33 33 82, ew. listy na adres Redakcji.

GRUPA DYSKUSYJNA EXTREME PSX

Aby zapisać się do naszej grupy dyskusyjnej, wystarczy wysłać pustego maila (bez tematu i załączników) na poniższy adres:

extremepsx-subscribe@yahoogroups.com

Po około 10 sekundach dostaniesz maila, którego należy odesłać. Wszelkie pytania można kierować na adres:

bull@psxextreme.pl

PRYWATA:

[illegible]

Gosma, Lębork - [illegible]

Wicl, Wejherowo - dzięki za kasetę "Techno Zone 2001" - przydała się

[illegible] - [illegible]

KTOMAK - [illegible] - wygrałeś zakład

[illegible] - [illegible]

GDPE - PRAWDA O PS2

Dawno, dawno temu (ok. 2 miesiące wstecz) Otocan wpadł w furię, wrzucając na GDPE następującą wiadomość (aby go usprawiedliwić, pragnę przypomnieć, iż w PAL-u nie były jeszcze dostępne m.in. takie pozycje, jak GT3 i ONIMUSHA)

"Mam dosyć tego, iż wszyscy (z wyjątkami) starają się nawzajem pocieszać, że niedługo wyjdą super gry na PS2, że wkrótce zrobią nowego NEO i wszyscy będą się zagrywać. Tylko w co? A w bajki o NEO3 przestałem już wierzyć. Zauważyliście, co się dzieje? Nie ma w co grać!!! Wszyscy przesiadają się na trupa-DC - tylko jak długo tak można? Gier na DC jest coraz mniej, w końcu przestaną je produkować i zostaniemy z ręką w nocniku!!! Nie po to kupowałem PS2, żeby grać jeno w TTT, WINNING ELEVEN 5 czy co tam jeszcze.. Dobrych gier po prostu nie ma, prawdopodobnie nawet CRASH będzie skopany. Właśnie "prawdopodobnie", ciągle "prawdopodobnie" albo "w przyszłości" (...) Mam dosyć tego, iż jak kumple dowiadują się, że mam PS2, to mówią "WOW!", a potem w sumie nie ma co im pokazać (ile można gapić się na demko MGS-a 2?). Tyle dobrze, że wkrótce ukaże się "launch title" (hehe), czyli GT3 - chociaż przez chwilę będzie w co grać:) Dla mnie PS2 okazało się totalnym niewypałem, a SONY zachowało się jak uczniak przychodzący na pierwsze zajęcia z marketingu (przypominam, że z punktu widzenia marketingu najważniejszym składnikiem produktu jest UŻYTECZNOŚĆ DLA KONSUMENTA, a tu SONY położyło lachę aż miło, czyli po prostu zlało nas ciepłym moczem!!!) Uważam, że jeśli SONY do czasu wydania PS3 zachowa choć 30% rynku konsol, będzie to ogromny sukces. Nie ma co ukrywać - Xb skopie tyłek drugiej Plejstacji. Co z tego, że jestem przywiązany do Plejaka jak pies do budy, skoro wolę grać (zresztą jak każdy) w gry lepsze, no i oczywiście ładniejsze. Xbox będzie rządził!!!! A Plejak2, jak dobrze pójdzie, zajmie dotychczasowe miejsce N64, w każdym bądź razie jak będę miał kasę, to nawet nie będę się zastanawiał i kupię to wielkie pudło (tylko nie bijcie po twarzy)."

Oto wybrane odpowiedzi na niektóre fragmenty:

KiLu: "Przecież PS2 jest parokrotnie (minimum) razy mocniejszy od DC. Prawda, MGS2 wymiata, GT3 wymiata, FINAL jest baaardzo fajny (z grafy), WIPEOUT F wymiata (wciąż mowa o grafie zobaczonej na demkach) - ale to przecież miały być launch titles. IMHO PS2 sprzedaje się tak dobrze tylko dzięki zaufaniu, jakie SONY zdobyło przy okazji PSX'a.", "Tu trzeba improwizować:) Np. zapuścić kumplom film na DVD.) Albo nie, demko z MGS2. I jeszcze powiedzieć, że za rok będą mogli obejrzeć pełną wersję.) No i pokazać shoty ze STUNTMANa > A oni odpowiedzą: "Fajnie jest. Dobra, nara, dość oglądania, teraz idziemy pograć. Na DC.)"

LiliS: "Chyba kupiłeś tę konsolę za wcześnie. Uważam, iż warto ją mieć dla TTT, GT3, ONIMUSHA, KESSEN 2, DEVIL MAY CRY, RING OF RED, SSX, TK4. Jestem cierpliwy (...) Myślę, że ci, którzy tak się denerwują, po prostu trochę przecenili PS2."

Janusz: "Myślę, że jak już PS2 dostanie te zapowiadane hity i one nie rozczarują, to będzie wyrównana walka albo SONY wygra (jest jeszcze ten "trzeci", czyli GC, który powinien ostro namieszać). MICROSOFT jest "zielony" w tej branży (co prawda SONY też było, gdy wchodziło z PSX'em, ale im się udało, co nie znaczy, że podobnie będzie z MICROSOFTem) i nie wiadomo, jak się przyjmie. Japończycy ufają najbardziej swoim rodzimym firmom. Wydaje mi się, że z "brzydkiego kaczątka" (PS2 - przyp. HIV'a) wyjdzie piękny łabędź. Najwyższa na to pora."

Oto kolejne słowa **Otocane**: "Przyznaję, że kiedyś broniłem PS2 za wszelką cenę. Uważałem, że trudności w programowaniu są jedynie malutką przeszkodą na drodze do chwały PS2 (zresztą, nie tylko ja tak uważałem), ale stwierdziłem, iż taki sposób myślenia nie ma sensu. Nie widzę powodu, żeby w dalszym ciągu oszukiwać siebie, a przy okazji innych!"

HIV: Też tak kiedyś [illegible], ale... Ponoć tylko świnia nie zmienia poglądów. A Wy, Szanowni Czytelnicy, jak zapatrujecie się na kwestię obecnej/przyszłej sytuacji PS2? Czekam na listy!

"Fachmani"

Oto tekst, jaki podesłał mi niejaki Lukus, wygrzebany z jednego z polskich serwisów o grach (kopcie do góry! zachowano oryg. pisownię.)

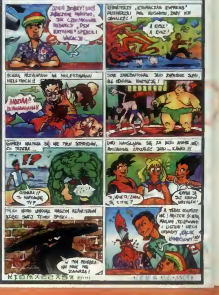
"Soul Reaver: Legacy of Kain było ciekawą strzelaniną pierwszoosobową. Na tyle ciekawą, że kiedy dowiedzieliśmy się, że kontynuacja powstanie tylko i wyłącznie na PlayStation 2 spotkał nas wielki zawód. Jak to? Dlaczego [illegible] mają [illegible]? Oczywiście czas pokazał, że i z nami należy się liczyć (choć oczywiście naszych braci spod znaku konsoli jak zwykle traktujemy z należytym szacunkiem i pozdrowieniem) i jak dziś potwierdził przedstawiciel firmy Eidos Interactive gra jednak pojawi się na naszych bojowych skrzynkach. Co ciekawe - w tej zwykłej detalicznej tylko w Europie. Jankesi otrzymają ją tylko w wersji OEM, czyli dołączoną do kart graficznych, w zestawach itp. Downe. Ale oczywiście wszystko jeszcze może się zmienić."

GT3 VS PGR...

?: "[...] Jestem konsolowym szowinistą, przyznaję się bez bicia. Nie mogę się doczekać GT3 A-spec i ciekaw jestem Twojej opinii dot. tej gry. Przy okazji, jak sądzisz: czy nadchodząca na X-a gra pt. PROJECT GOTHAM RACING będzie w stanie zagrozić GT3? [...]"

Łookasz, Wieliczka

Jeśli żeś ciekaw mojej opinii nt. GT3 - nic [illegible] posłyszeć, jak [illegible]


DZIEŃ DOBRY! DZIŚ ZOBACZYMY NAJŚWIEŻSZE WIEŚCI, JAK CZŁONKOWIE REDAKCJI „PSX EXTREME" SPĘDZILI WAKACJE...
REPORTERZY „KROMACZAS EXPRESS" PRZEMIERZALI PÓŁ KOSMOSU, ŻEBY ICH ODNALEŹĆ!
A KYSZ! A KYSZ!
SCIERĘ PRZYŁAPANO NA MOLESTOWANIU NIELETNICH!!
MADZIAA!! BWAHAHAHAHA!!
STAR ZADEBIUTOWAŁ JAKO ZAPAŚNIK SUMO, ALE ODNIÓSŁ KONTUZJĘ!
GAMERA NAŁYKAŁ SIĘ NIE TYCH STERYDÓW, CO TRZEBA...
GAMERA!? TO NAPRAWDĘ TY?
LUKI NAOGLĄDAŁ SIĘ ZA DUŻO ANIME, WIĘC POSTANOWIŁ ZASZALEĆ JAKO... KAWAII!!!
TE, VEGETA! ZNASZ TĘ CIZIĘ?
CHYBA JĄ JUŻ KIEDYŚ WIDZIAŁEM!
TYLKO KOBO UMKNĄŁ NASZYM REPORTEROM DZIĘKI SWEJ TEORII SPISKU...
W TYM PRZEBRANIU MNIE NIE ZAUWAŻĄ!
A TERAZ OGŁASZE NIE! MĘCZCIE SCIERĘ MAILAMI, TELEFONAMI I LISTAMI! NIECH OTWORZY „KĄCIK KOMIKSOWY"!!!
2001

czytać recenzję, notabene "dosyć" obszerną! (...) Wg wielu wielbicieli elektronicznej rozrywki na horyzoncie jawi się ostra konkurencja dla GT3, a mianowicie PROJECT GOTHAM na X-a. Powiem tyle: nawet jeśli fury (i otoczenie) będą wyglądać lepiej, pod względem rajcowności PGR (??? - Hiehie!) nie podskoczy GT3 nawet do rury wydechowej! W tej kwestii idę o zakład i stawiam moją sztuczną szczękę, majtki z frotty, cuchnące skarpety, bonusowo deklaruję publicznie, iż jeśli będzie inaczej, przed spaniem będę robić przedziałek na łysce i kłaki pod pachami. Po pierwsze i ostatnie: to całkiem inne gry. O ile seria GT uderza w kierunku ostrej symulacji (pisałem wszystkim mowę o modelu jazdy), tak decekowy METROPOLIS to czysta arcade'ówka i wszystko wskazuje na to, iż PGR nie odstąpi od tej charakterystyki. Mówię otwarcie: obie gry kocham (MSR uważam za najlepszy tytuł na DC), ale z uwagi na sposób podejścia do tematu zdecydowanie preferuję serię GT. Zresztą chyba nie jestem odosobniony w takim osądzie. Aha, jeśli Ściera tego tekstu głupio nie skomentuje, to nie jest Ścierą.

KANTY!

"[...] Wkurza mnie sytuacja, w której developer obiecuje wspaniałą grę z niesamowitą grafiką, czadową muzą i w ogóle debest, a później okazuje się, że gra to niewypał, a screeny były "podrasowane". Oszukują nas - Graczy - żeby sprzedać swojego średniaka. To nie fair. Na szczęście istnieją czasopisma growe, które pomagają nam w zakupach i przestrzegają przed gniotami. Nie dajmy się oszukiwać nieuczciwym developerom! [...]"

El Loco/GDPE

Oszustwa tego typu zdarzają się w reklamie pod każdą postacią (zdjęcia z gier znajdujących się w fazie produkcji, wypuszczane gęsto przez producentów, to reklama, bez dwóch zdań). Czy to w reklamie telewizyjnej ("w 3 tygodnie straciłam 20 kg! Rewelacja! Cellulitis to przeszłość!"), prasowej ("jestem najlepszym ginekologiem w Sosnowcu! Gabinet mieści się przy ulicy Gliwickiej 69"), czy też w trailerze kinowym ("kolejny mega-hit prosto z Hollywood!" - po czym okazuje się, że w 2-minutowym trailerze znajdują się wszystkie ciekawe akcje z filmu, vide choćby seria "Batman"), "rzemieślnik" pragnie za wszelką cenę (choćby za cenę złej reputacji w oczach wszystkich czających klimat) przekonać potencjalnego klienta co do ponadprzeciętnej jakości oferowanego przezeń towaru. Z grami jest tak samo: po ujrzeniu pierwszych zdjęć z THE GETAWAY na PS2 (rzekomo z gry właściwej) niemalże się posmarkałem, a wraz ze mną połowa polskiej braci konsolowej. Na całym świecie gazety, serwisy internetowe i inne media trąbiły o THE GETAWAY ile wlazło, bo kreśli się konkretna jazda. Dziś wiadomo, iż były to retuszowane graficzki (o ile mnie intuicja nie myli) i renderowane sceny w wyżyłowanej rozdzielczości) mające za zadanie podniecić odbiorcę (z czego wywiązały się znakomicie), zaś po ujrzeniu ledwo zipiącej beta wersji TG (chyba na Game Network...) niemal spadłem ze stołka na podłogę (grafa co najwyżej średnia). Pytanie brzmi: Po co developerzy stosują takie chwyty? Ano po to, aby zrobić w konia jak największą ilość Graczy. Bo nawet jeśli do większości z nich dotrze informacja o brudnym przekręcie, spore grono niedoinformowanych biedaczyn i tak się tyknie. A te! Developerzy dopuszczający się podobnych akcji niewątpliwie są wielcy, grubi, brzydcy, krzywo sikają i śmierdzą kartoflami.

MY PC - "SZAJSA"!

"[...] Nie mam żadnej konsoli, tylko zardzewiałego peceta, a i tak kupuję PSX EXTREME (ta kupa złomu - tj. piec - stoi za mną i ciężko dyszy. Jak ja tego nienawidzę!) (...) 1> Gdybym miał szmal, którego nie mam, jaką grę na PS2 powinienem kupić, aby utwierdzić się w przekonaniu, że dobrze zrobiłem kupując tę maszynę? (...) 2> Czy Z.O.E. rzeczywiście jest tak cienkie? W pewnej konkurencyjnej gazecie (***) Z.O.E. dostało "9" i notkę, że jest to na razie najlepsza gra na PS2. Hmmm, dość duża rozbieżność opinii. 3> Skąd wziąć szmal na PS2? [...]"

Sempik, Inowrocław

Skoro ta kupa złomu ciężko dyszy, to być może chce się napić. Swojego PieCa polej zełem wodą - prawdopodobnie po takim manewrze wróci do świata żywych (er sth.!). Aha, jeśli nie masz koncepcji na "poprawienie świata", proponuję załatać płytę główną, w szczególności procesor, pamięć, nie zapominając o "dopalce". (...) ad. 1> Jeśli chodzi o pokłady rajcowności, nie mam zamiaru nic sugerować, bowiem o gustach się nie dyskutuje. A co do możliwości graficznych, bez wątpienia "mięśnie, na których się siada" kopią takie gry jak choćby GT3 (u!!!) ZONE OF THE ENDERS, TTT, ONIMUSHA, THE BOUNCER i kilka innych. ad. 2> Na łamach PE Z.O.E. zostało uraczone oceną "6", ale gdyby recenzował ją Kali, to by mogła być "dziewona" (nie wiem, gdyż nie zasięgnąłem informacji u zainteresowanego w tejże kwestii). Od zawsze staram się akcentować fakt, iż gusta poszczególnych zg(Red.)ów znacznie się różnią, co wierny Czytelnik powinien wziąć sobie do serca i odpowiednio się do tego ustosunkować. Oczywiście Z.O.E. jest grą solidną (mnie osobiście kręci rozwałka i fakt, iż podczas kolejnych podejść do tych samych misji - ich przebieg ulega zmianie), ale żadnym tam hitem (na dłuższą metę nudzi)... Swoją drogą, owa nieoficjalna gazetka to żadna konkurencja, hiehie! ad. 3> Podpowiadam: Krecik czołowym działaczem podziemia, kartele narkotykowe to świetny interes, wszak nie traktor - a też ciągnie... Mam nadzieję, że mnie dobrze zrozumiałeś, hiehie!

"3 IMPREZY"

"[...] Czytając PE staram się wszystko (w miarę) zrozumieć, pochłonąć, ale nie zawsze mi to wychodzi. Pomijając Twoje (HIV, momentami przeginasz pałę) i Shivy wywody techniczne, których niż w ząb nie kumam, zastanawia mnie kwestia "imprezowych developerów" (1st Party Developer itd.). Wyjaśnijcie mi, kurna, o co chodzi. [...]"

Dżon, Staszów

Sprawa wygląda teoretycznie na konkretnie zakręconą, jednak de facto nie ma się co bać, hiehie! A leci to mniej więcej tak: 1st Party Developers to firmy odpowiedzialne za stworzenie konkretnej platformy, supportujące ją we własnym zakresie (PSX, PS2 - SONY, DC - SEGA, N64/GC - NINTENDO, Xbox - MICROSOFT). 2nd Party Developers to wielkie firmy developerskie, wręcz potentaci, mające lukratywne kontrakty z 1stPG (producentami konsol) na dostarczanie gier (m.in. NAMCO, SQUARESOFT). Co ciekawe, jednocześnie można być 1st i 2nd Party Developerem - np. SEGA. 3rd Party Developers to "pionki", czyli firmy w żaden sposób powiązane na "amen" z daną platformą, działające na własny rachunek, wolni strzelcy posiadający DevKity, np. INFOGRAMES (na chłopski rozum: po kupieniu DevKita i stworzeniu jakiejś gry automatycznie stajesz się 3rd Party Developerem). No i co, proste, nie?

DENAT

"[...] Chcę Wam przekazać, że macie p***dolca i objawy choroby wściekłego garbatego motyla (tego nie da się wyleczyć). (...) Dlaczego Dreamcast jest uznany za trupa? Znam kilkadziesiąt osób, które mają DC i oddałyby życie za niego, tak samo jak ja. W sklepie dowiedziałem się od zaufanego sprzedawcy, że "makaronu" już nie produkują (nie martw się Gamera, nie o ten makaron chodzi). Jak to jest - czy będą wychodziły gry na GC, czy może te wszystkie zapowiedzi to jedna wielka KUPA? [...]"

Yugo, Wałbrzych

Najpierw zrobiło mi się Ciebie szkoda, następnie poczułem się do obowiązku pomocy bliźniemu. Stary, "o czym Ty do mnie rozmawiasz?" i "skąd Ty mieszkasz?"! Przecież od kilku ładnych miesięcy wiadomo, iż DC powoli odchodzi. Niekoniecznie do lamusa, gdyż dobrych i bardzo dobrych gier nań sporo (np. w tym miesiącu wysypało się kilka killerów, a przeto dostępna biblioteka "staroci" jest też niczego sobie), ale świetlana przyszłość to się przed "makaronem" nie maluje. Niestety SEGA poniosła ogromne straty w związku z produkcją hardware'u, toteż zdecydowała się na tworzenie gier na konkurencyjne platformy (o zdecydowanie większym potencjale). W związku z tym, z planów wydawniczych nici - prace nad masą zarąbistych tytułów na DC zostały zawieszone w trakcie tworzenia (np. HALF-LIFE, [illegible]). Plotka głosi, że mimo wszystko H-L ma się ukazać w wersji "niezbyt oficjalnej", ale nie chce mi się w to wierzyć. I inne zostały wydane nie dopieszczone (vide np. SONIC A. 2), a jeszcze inne zostały przeniesione na inne platformy (np. VIRTUA FIGHTER 4 na PS2). Stary, ocknij się, nie sącz tyle dykty!

UFFF, KASA...

"[...] Co do Wojny Konsol, to już wybrałem: kupię PS2! Zbieram kasę od kilku miechów, jednak na razie mam tylko 800 zł. Co z tego? Po teście GBA, jaki opublikowaliście w poprzednim miesiącu, napaliłem się na tę konsolkę. Hmmm, czy osłodzi mi dostatecznie życie do czasu odłożenia kasy na PS2? (...)

GŁUPIO-MIESZNO-MIĘSNE TEKSTY CZYTELNIKÓW

(Playman) [illegible]
(...) Drogie [illegible] (...)
(...) I wierzcie mi, przeczytałem całkiem zdrowy. Zrozumcie wy raz na - bo jak ktoś by był normalny to by nie zatruwał ludzi swoimi pierdami. (...)
(...) Nie mogę patrzeć na [illegible] to dam sobie się zygać. (...)
(...) Wasza gazeta jest tak [illegible] jak go**o. Ale [illegible] go**o. (...)
(...) [illegible] (...)
(...) Nie [illegible] bajki dla zabawy (...)
(...) Czy to prawda, że Gamera jest jeszcze prawiczkiem? (...)
(...) Gdy chciałem nakarmić mojego węża waszą gazetą, to od razu przeszedł na dietę. (...)
(...) Nie produkujcie już tej głupiej gazety. A jak już [illegible] (...)
(...) Nie Wszystkim [illegible] "PO PRZECZYTANIU PE ODPOWIADAMY ZA DZIURY W MÓZGU" (...)
(...) Ściera, czy to prawda, że zanim podjąłeś pracę w PSX EXTREME byłeś farmerem? (pl.aY: Tak, a HIV był fryzjerem w Czarnobylu.) (...)
(...) Dlaczego na mym [illegible] nie mogę słuchać muzyki z kaset? (...)
(...) Kumpel myślał, [illegible] woda z kranu, czy to nie jest [illegible]?
(...) Kupcie se mózgi, one nie są drogie. (...)
(...) Mam do was jedno [illegible] pytanie i parę złośliwych pytań. (...)
(...) Dajcie [illegible] bo muszę [illegible] nauczycielkę z geografii (...)
(...) Coraz więcej ludzi ma komputery i mi się robi [illegible] widok. (...)
(...) Skąd Wy [illegible]?? (...) (H: co Ty do nas [illegible]?!)
(...) [illegible] (...)
(...) PSX kupiłem cztery lata temu, kiedy [illegible] (...)
(...) Jak Wy bo**s wyglądacie?! Powiem, jakbym miał taki pysk jak Wy, to bym z chałupy nie wychodził. Nie dziwię się takim mordom. (...)
(...) Czytelnicy na PS2 podja**li się jak [illegible] grafice. (...)
(...) Żygać mi się chce, gdy widzę te rozmazane piksele na monitorach PC-tów (Halo, czy ktoś może [illegible] z ekranu? A to tak ma być... Programista.) (...)
(...) Nie wiem, czy jesteście [illegible], ale jak człowiek zdrowy może po przeczytaniu jakiegoś numeru być całkiem zdrowy? (...)
(...) Sorki za pismo, ale jestem wku***ony (...)
(...) Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy po zakupieniu tego numeru jest zaje**sta [illegible] AV! (...)
(...) Mogę obrzygać każdego, kto używa TIPSÓW i TRIKÓW (...)
(...) Zróbcie mały konkursik nagradzany choćby gumą MAMBA (która została wycofana z powodu choroby wściekłych Muciek) (...)
(...) Co Wy możecie bo**s wiedzieć o [illegible]? (...)
(...) [illegible] (pl.aY: A przeglądałeś się w lustrze?) (...)
(...) Nadajecie się do pisania gazety tak jak Ściera do [illegible] (...)
(...) Nie Wszystkim [illegible] "Po przeczytaniu [illegible] Kupując [illegible] ryzykujesz sam." (...)
(...) Gdy Was pierwszy raz zobaczyłem, [illegible] (...)
(...) Każdy z Was powinien dostać dożywocie, lub krzesło elektryczne o napięciu 110, żeby się dłużej męczył (...)
(...) Stara indiańska legenda głosi, [illegible] (...)
(...) Wszyscy, oprócz Ściery [illegible] "Oprócz Ściery" [illegible] jak niewypał (...)
(...) Śmierdzi od Was [illegible] (...)
(...) [illegible] (pl.aY: [illegible] HIV [illegible]) (...)
(...) Gamera, [illegible] (...)
(...) [illegible] (...)
(...) [illegible] (...)

PS Co zrobić, aby zostać "Debilem Miesiąca"? [...]"

Kaz, Nowy Targ

Jeśli chodzi o kasę i nabywanie dóbr materialnych, z życiu podchodzę do tego tematu następująco: wolę dołożyć ale [illegible] że nabywam towar [illegible]. O! wolę zbierać k[illegible]p n[illegible]k[illegible]niuchów [illegible] ale wie[illegible] (historia pokazuje [illegible] puje rzadnie). Poza tym częstokroć pośpiech jest złym doradcą. Dzięki temu, że niece kaszu przetrwoniłem podczas wakacji nie kupiłem GBA. I cieszę się z tego powodu niezmiernie! Dlaczego? Ano dlatego, iż na dłuższą metę wyświetlacz montowany w GBA wkurza (Sharp), to i na rynku wkrótce pojawią się wersje z nowym wyświetlaczem (Sharp oraz Matsushit hm... "shit"?) łyknę takowy oszczędzając sobie nerwów. Tobie polecam jeszcze troszkę się pomęczyć, wszak maszynka stacjonarna sp[illegible] [illegible] wnale więcej frajdy, poza tym [illegible] dciąga zima, a podczas jej trwa[illegible]a niezastąpi[illegible] są sta[illegible]n[illegible]a twory. A [illegible] wszystk[illegible] [illegible] jak po sz[illegible]ku do c[illegible] gdy uzbierasz brzękującą gotówkę PS2 być m[illegible]e stanieje o ok. 15 - 20%. Warto zatem jeszcze poczekać. Gdy już zaopatrzysz się w Czarnulę zbieraj na GBA, albo GC lub X-a, hiahia! I tak w koło Macieju. Aby Cię pocieszyć przedstawię Ci 2 spośród wielu tekstów jakie pojawiły się na GDPE (w podobnej sprawie). Cashmann: "Jak tylko nazbieram kasę (mam już 2/3) to kupuję PS2. A GBA? Nie, handheldy to nie dla mnie..." Paweł K: "Jest taki tytuł, dla którego kupię PS2, a mianowicie GT3! (...) Najbardziej w GBA pociąga mnie to, że mogę go zabierać wszędzie." H: mnie przede wszystkim kręci bez Iresowy LINK (nie wolę GT3 niż GT ADVANCE.) Na koniec dobra rada: grając na GBA, przez przypadek możesz wpaść pod samochód lub wypaść przez okno! (...) ad PS> Stary, na przyjemność trza sobie ciężko zapracować:) Taki prestiż to nie w kij dmuchał! Choć z drugiej strony - wystarczy urodzić się debilem i napisać do mnie list (już ja rozpoznam prawdziwy talent.)

AR 1 I 2

?: "[...] Zadzwonił do mnie kumpel i powiedział, że ma nową grę na Szaraczka. Kupił THEME PARK WORLD. Myślałem, że się zastrzelę - szedłem taki kawał, żeby pograć w jakąś staroć, ale - cóż... do chaty nie chciało mi się wracać, więc zaczęliśmy grać. Po trzech godzinach grania stwierdziłem, że też muszę mieć tę grę. Kupiłem i grałem przez długi okres czasu, aż przez przypadek do moich rąk trafiły kody do Action Replaya (oczywiście TPW). Podłączyłem przystawkę i wstukałem kody - działały bez zarzutu. Ale po pięćdziesięciu minutach zabawy - gra się zawiesiła. Wyjąłem płytę, oczyściłem ją, następnie "laser", po czym włączyłem grę (ponownie z kodami). Niestety po około 15 min znowu się zacięło. Wyciągnąłem Actiona i znowu go włączyłem. Tym razem gra działała bez zarzutu. O co chodzi? W przypadku innych gier nie było takich jaj, ale od czasu tego zdarzenia każda gra się chrzani i nie wiem, co robić. [...]"

Kasiol, e-mail

Ułatwianie sobie zabawy za pomocą kodów do Action Replaya niesie za sobą ryzyko zawieszenia gry. Zmieniając parametry poszczególnych komórek wymuszasz niejako "wadliwą" pracę programu (gra jest programem) korzystając np. z 1000 żyć lub nieskończonej energii. W specyficznych przypadkach może się zdarzyć, że program otrzymując błędne informacje (np. o liczbie żyć) głupieje, a gra (jako że pozbawiona inteligencji) po prostu się zawiesza. To oczywiste. Jednak przypadek, który opisałeś, wydaje mi się bezsensowny: wcześniej wpisywałeś kody i gry działały, a teraz każda się chrzani. Nie mam pojęcia co jest grane, nigdy się nie spotkałem z podobnymi objawami, a każda nasuwająca mi się odpowiedź wydaje się głupia. (...) Przy okazji pragnę opisać motyw dotyczący przystawki Action Replay 2, gdyż często dzwonią do mnie użytkownicy PS2, prosząc o pomoc. Z opiniami na temat wadliwej pracy Action Replaya 2 spotkałem się już nie raz. Pierwsze modele przystawek (przeważnie w wersji 1.3) wieszają się czasami, nawet zupełnie odmawiają współpracy bez żadnego konkretnego powodu. Wystarczy minimalnie poruszyć kartą w trakcie pracy konsoli, czy też podczas jej prze[illegible]zenia czy choćby podczas [illegible] pada w konsoli, aby zawiesić jeśli nie całą konsolę, to samo urządzenie. Gry zaczynają się wieszać (bez ostrzeżenia, hiehie!) a na ekranie w trakcie ładowania Loadera pojawiają się dziwne (urwane z choinki) komunikaty (też to nie Windows!) i urządzenie nie kwapi się poprawnie działać. Prawdę mówiąc, nie mam pojęcia jaka jest przyczyna występowania tego typu "dolegliwości", ale jest na to rada. Jeżeli Twój Action zawiesi się totalnie i nie będzie już zupełnie reagował na wydawane polecenia, to pozostaje Ci jedynie "wyzerowanie" urządzenia. Po takiej kasacji Action śmiga jak nowy, jedyny problem to brak dodatkowo wklepanych kodów i ustawień do gier, w które wcześniej szarpałeś. Aby wyzerować pamięć urządzenia, przy włączaniu konsoli należy PRZYTRZYMAĆ jednocześnie przyciski na padzie: START +SELECT+R1+R2+L1+L2. UWAGA! Ta metoda niestety nie "łapie" za każdym razem, ale na pewno działa, więc w razie kłopotu trzeba próbować aż do skutku.

NITKA
Te
NARYSOWAŁ

Tomasz Nitka, Jaworzno

X 4 EVRIBADY!

"[...] Zauważyłem, że Bill Gates stosuje dobrą politykę wobec Xboxa, tzn. "dla każdego coś miłego". I powiem szczerze, że ma szansę odnieść spory sukces na rynku konsolowym (ale z tymi 100 milionami sztuk X-a to trochę przesadził). [...]"

Lewik, e-mail

Gates ma łeb na karku do interesów (czy też raczej sztab ludzi myślących za niego), to i z pewnością nie zrobi z X-a kolejnego N64 lub GC (oby to ostatnie nie skończyło jak N64...). Nastawia się chłop na starszych Graczy (lecz zdecydowanie młodszych od siebie - sam Graczem zapewne nie jest) mających kesz, pakuje masę dolców w exclusive'y, promocję itd. Pogodziłem się z faktem, że to MICROSOFT odpowiedzialny będzie za X-a (ale do noszenia dresu Adidasa nikt mnie nie przekona!) i szczerze mówiąc pokładam spore nadzieje w tym sprzęcie (gry przede wszystkim!). Czy Bill sprzeda 100 mln sztuk X-a? O tu mi jedzie czołg i strzela! Xbox w Stanach ma kosztować 300 "papierów", czyli przeszło 1200 zł, a w Europie, tym bardziej w Polsce, z pewnością jego cena wskoczy "pod 2 kafle", inaczej być nie może. Zobaczymy co z tego wyjdzie, prawdopodobnie szybciej niż [illegible]

DEBIL MIESIĄCA

"[...] Załóżmy, że jakaś gierka na PSX dostanie ocenę "10", druga na PS2 - dostanie też "10". Taka sytuacja jest, lekko mówiąc, głupia ze względu na to, iż Czarnulka ma o wiele lepszą grafikę, no i niełatwo jest na nią zrobić grę. (...) Co byście powiedzieli na zawężenie skali ocen? Zauważcie, że wszystkie czasopisma w Polsce używają "oceniaczek" z małą ilością punktów. Bylibyście jedyni z takim systemem oceniania i wszystkim by się to raczej podobało, co nie? [...]"

Pesemerga, e-mail

"Lekko głupi" to jesteś Ty (nic dodać, nic ująć). Że co?! Gra na PSX (lub jakakolwiek old schoolowa konsola) nie zasługuje na ocenę "10" z tytułu kiepskiej grafiki (porównując do osiągnięć maszyn Next-Gen)? Tja. Star jest debilem, gdyż ocenił CHRONO TRIGGER na "10", tak? Geez, stary, zbieraj manatki i uciekaj gdzie pieprz rośnie, bo jak się wkurzę, to... Twoja inteligencja nie dorasta taczkom mojego dziadka, które gniją u niego w piwnicy. Strzeż się, bo wysyłam na ciebie Gamerę. BTW - słyszeliście to: gdy gimarz widzi Gamerę to krzyczy "Ej, Wy rozejść się!!!"? Hiehie! (...) Co...? co...? CO...? [illegible]

PSX W PIACHU...

?: "[...] 1> W którymś numerze HIV zapewniał, że PSX mimo premiery "dwójki" będzie się trzymał jeszcze ze dwa lata. Od niedawna piszecie, że PSX już "odchodzi", że jest to nieuchronne. Czyżby HIV kłamał? 2> Czy któraś z konsol jest lepsza od blaszaka: Xbox, PS2, "gejmkupa"? [...]"

SprzemeK8, e-mail

ad 1> Gdy pisałem owe słowa, nic nie wskazywało na to, iż PSX pójdzie bez ostrzeżenia pod nóż. Rozkręcające się PS2 nie zagrażało PSX-owi, SONY nic nie bełkotało, a worek z zapowiedziami wydawał się być pełny. Nagle, niczym piorun z nieba, doszło do nas, iż zapowiedzi gier na PSX na nadchodzące miesiące są nieliczne, a i większych kilerów brak. Sorry, w podobnych kwestiach mogę tylko dedukować. A czy moje prorocze wizje się sprawdzają, jak widać, różnie z tym bywa (wciąż myślę o kursie "na męską wróżkę"). ad 2> Hiehie! Z założenia wszystkie konsole są lepsze od pieca. Dlaczego? Dlatego, że ponieważ bo!

PIRACI PODPORĄ

"[...] Czytam Was od dłuższego okresu czasu, ponieważ miałem zamiar sprawić sobie konsolkę. Czynu tegoż dokonałem. Łupem moim padło PS2. (...) Pewnego dnia zapragnąłem nabyć oryginalną wersję GRAN TURISMO 3 - gry mającej być megahiterem, w dodatku wydanej w formacie DVD (nie mogło do mnie przyjść od piratów, a tak, niestety, zazwyczaj jestem zmuszony robić). Wybrałem się do sklepu w dzień po premierze w Polsce, aby obadać sytuację. (...) Wchodzę, patrzę, a tu ok. 5 - 10 gier na PS2, GT3 nie widać, natomiast obok sprzedawca kulturalnie zapuszcza sobie pirata... Pytam się o grę, a gość mi mówi, że dziś jeszcze nic nie nagrywał... Aha. Podziękowałem i lekko zniechęcony postanowiłem udać się do innego sklepu. (...) Podchodzę do stoiska, bujając się jak ten koleś z dżungli co urzęduje z małpami i wyje do słoni, przede mną jakiś burak podobny do Gamery siedzi i obżera się kanapką. Pytam: "Jest GT3?", pada odpowiedź: "Nie". Byłem zrozpaczony, ale z pustymi rękoma odejść nie mogłem: "ONIMUSHA?" - "Nie" (...) Dłużej po sklepach się nie włóczyłem, żeby czasem po drodze w kły nie zarobić. Jedynym ratunkiem okazała się giełda elektroniczna, bo wciąż miałem chrapkę na oryginał. Nazajutrz, będąc na giełdzie, nie znalazłem mojej gierki w pożądanej wersji. Cóż mi pozostało? Pirat, tak, kurde - pirat! Chociaż miałem dobre chęci, przeszkodą okazała się nie kasa, a dostęp do oryginalnego oprogramowania! (...) Gdyby w Polsce nie było piractwa, nawet bym nie pierdnął na nowego Pleya, a co dopiero nań spojrzał i kupił. [...]" Serop, e-mail

Retrospekcja. Premiera w Polsce PSX. SONY to olewa. Premiera w Polsce PS One. SONY to olewa. Premiera w Polsce PS2. SONY to olewa. Premiera w Polsce GT3. SONY to olewa. Czy ktoś pamięta, aby SONY zorganizowało jakąś huczną fetę w związku z PSX/PS2? Ja nie - jak daleko sięgam pamięcią wstecz. Tanie chwyty pokroju sponsorowania nagrody (PS2) w konkursie Teleaudio lub zadanie dla ekipy "Byk Brader" (RIDGE RACER V) to wszystko, na co stać SONY Poland. Mnie nic do tego, ale wkurza mnie takie traktowanie klienta! Bo jak PS2 ma trafić do szerszego grona klientów? Dzięki poczcie pantoflowej? Buhaha! Przecież nie każdy czyta PSX EXTREME, a co za tym idzie - nie każdy wie, że PS2 kopie pecety grzebiąc przy tym w nosie! Serop, żałuj, że kupiłeś piracką wersję GT3, gdyż sporo straciłeś (szczegóły w specjalnie wygospodarowanej "ramce" w recenzji). Śpij jednak spokojnie, jeśli pomimo dobrych chęci nie mogłeś nabyć oryginalnej kopii, czuj się spełniony. A kasę trzymaj na nadchodzące hity: MGS2: SOL, STUNTMAN, DEVIL MC, WIPEOUT FUSION itp. (...) BTW, sprzedawcy handlujący w sklepach grami "spod lady" to skończone ścierwa [illegible]

NAGRODA: KARTA PAMIĘCI

List miesiąca

GAMON-SZPANER!

"[...] Kocham gry samochodowe i zręcznościowe, jestem fanem Tony'ego Hawka. Zafascynowany serią gier z udziałem tego faceta, od czasu do czasu zaoliem nocne meczenie... W końcu wybrałem się do... skate-shopu (O! hm...) Wywaliłem dwie stówki na deskę i zacząłem jeździć. Pierwszego dnia, jak ten mały bachor uczący się chodzić, próbowałem jeździć, zaliczyłem kilka gleb, przytarłem mordę i wpadłem na kilka osób. (...) Drugiego dnia wziąłem się za flipa, czyli trik z obrotem poziomym deski, także zaliczyłem kilka, jak to się łagodnie mówi, upadków. Jednak trzeciego dnia poczułem się jak Jezus Chrystus nawracający świat i chciałem się "pokazać" przed laskami... Wziąłem deskę, założyłem bluzkę z napisem "Pocałuj mnie w d**ę" i spodnie z krokiem w kolanach. Zrobiłem 3 razy flipa, a przy czwartym podejściu wypie*****em się na lewą rękę (oczywiście ją złamałem). To było największa kicha! Tak [illegible] przez 4 tygodnie będę zasuwał w gipsie i z wakacji czytelniowe d**a. Widzicie zatem, jak przez głupią grę głupi człowiek głupio się wywala i ma głupie wakacje. Ot, przykład jak, k**** człowiek bez doświadczenia popisuje się i jak gra może wpłynąć na życie! [...]" **TurboBlood, Warszawa**

M: (tu stanę się niczym Butt-Head): Yhyhy-hy-hy-hyhy! Cool! Komentarz krótki, lecz treściwy: dobre, chłopie, czadu! W związku z Twoimi zainteresowaniami, proponuję Ci zająć się takimi grami, jak READY2RUMBLE2 (DC/PS2/PSX), GT3 (PS2) lub TTT (PS2). Na koniec zaopatrz się z SEGA EXTREME SPORTS (DC). Jeśli przeżyjesz - daj znać. A póki co, ciesz się z Memorki, którą wkrótce otrzymasz do rąk własnych. Tzn. do ręki własnej, yhyhy-hy-hy-hyhy! (...) PS. Nie martw się, "możesz się trzepać lewą" ;)

DO WARIATÓW

"[...] Jest oczywiste, jaki potencjał posiada, czy też posiadał PSX, przynajmniej dla mnie i wielu moich kumpli, którzy wciąż go wykorzystują katując jakieś tam ISS-y, MICRO MACHINES i inne, co prawda stare, ale nadal jare gry. Wszyscy ludzie najarani na możliwości PS2 ciułają kasę na wymarzone sprzęcicho, głęboko wierząc w to, że uda im się w końcu ją dopaść (czego przy okazji wszystkim życzę). Zastanawia mnie next. sprawa. Czy chociaż połowa z nich ma pojęcie, czego oczekiwać po PS2? Na pewno odpowiesz, że kupują go nie po to, aby postawić w pokoju jako ołtarzyk, lecz żeby kontynuować zabawę. Wszyscy czekamy na MGS2, GT3 (już jest), T4 i inne kontynuacje znanych i rządzących tytułów. Poza tym, PS2 posiada odtwarzacz DVD. (...) Zastanawiam się nad sensem porównywania konsol next-gen, skoro i tak chodzi o gry. Ja z wytęsknieniem czekam na WIPEOUT FUSION i wali mnie na którą z konsol zostanie on wydany (Xbox, GC czy PS2; ale dobrze, że wyjdzie na PS2, bo nie będę musiał przyzwyczajać się do nowego pada). Tak, wciąż nie posiadam PS2 - po prostu czekam na nowego WIPEOUTa, bo jak dotąd nie widziałem powodu (czyli tytułu), dla którego warto by mieć Czarnulę (i żadne tam TTT czy inne SSX mnie nie przekonują, to jest mój gust, a o gustach się nie rozmawia), poza tym - gdy nowy WIPEOUT ukaże się w Europie, zapłacę mniej za PS2. (...) A wiesz, kto wygra wojnę konsol next-gen??? TO MY JĄ WYGRAMY - GRACZE! Po co jakiś Wacek z Zapadłej Dziury porównuje wszystkie systemy next-gen pod względem mocy obliczeniowej lub posiadanego modemu w standardzie? Ja tam się nie znam na specyfikacjach i innych pierdołach, tak Wacek na pewno też nie. Ale nie - musi przeczytać w ulubionej gazecie co dana konsolka będzie mieć w bebechach, a następnie wypowiedzieć się (mimo że takie porównanie g**no da!!!). (...) List ten kieruję do tych wszystkich wariatów, co to nie są zdecydowani, którą konsolę nabyć w najbliższej przyszłości i zadręczają zg(Red.)ów bezdennie głupimi pytaniami. A co się tyczy wszystkich konsol, tych nowych i starszych, to pamiętajcie głupki, to gry sprzedają konsole, a nie ich MHz-e, ilość pamięci czy też możliwość odtwarzania filmów DVD. (...) Rada dla wszystkich wariatów, którzy poczuli się urażeni moją wypowiedzią i mają zamiar mi odpowiedzieć, wszczynając kolejną wojnę: nie marnujcie intelektu! [...]" ???, e-mail

Dobrze gadasz (nalejcie mu wódki!). Moje zapatrywanie: rzeczywiście spora grupa Sonomaniaków pragnie PS2 w ciemno, tak na dobrą sprawę nie mając pojęcia "o co chodzi". Co innego, że o PS2 trąbimy od półtora roku stale i [illegible] rzetel[illegible] [illegible] naszych Czytelników [illegible] żywełkę PS2. Z tego [illegible] ważyłem - [illegible] się. Kto ma kasę, już da[illegible] cieszy się Czarnulą ([illegible] miałoby to znaczyć). Kto nie ma kasy, zbiera ją skrupulatnie [illegible] na PS2. [illegible] się tyczy PS2 wielu moich kumpli stawiło przede mną kilka pytań, [illegible] na szczerą odpowiedź na postawione pytanie: "Mam kasę na PS2 - czy jest sens, abym ją teraz kupił?" (kilka miesięcy wstecz) i śred[illegible] [illegible] przygo[illegible] [illegible] siłom [illegible] [illegible] Tak się składa, że PS2 posiadać będzie masę sequeli, co nie każdego cieszy. Na ten temat sensownie

OPINIA PUBLICZNA

Kolejna porcja wypowiedzi Czytelników PE na "gorące" pytanie. [pLaYmAn]

"Jaka jest Twoja ulubiona gra i dlaczego?"

"[...] Seria TEKKEN, gdyż oferuje najlepszy system walki jaki kiedykolwiek powstał, [illegible] postacie, ciosy oraz [illegible]. Niepowtarzalne jest jednak to, że gra [illegible]. [...]" Lu, Wrocław

"[...] Jest nią wspaniały, niezapomniany METAL GEAR SOLID. Przede wszystkim, gra [illegible] na możliwości PSX'a). [...]" Mirek, Wrocław

"[...] TONY HAWK'S 2! Gra posiada [illegible] sterowanie, [illegible] na PSX [illegible], odjazdową muzę. [...]" Bryg, [illegible]

"[...] TEKKEN 3 - [illegible]. [...]" Lenon/GDPE

"[...] Seria ISS PRO! Dlaczego? [illegible]. [...]" Apollo, Skarżysko-Kamienna

"[...] Bez wątpienia FINAL FANTASY VII. [illegible]. [...]" IDLu/GDPE

"[...] Moją ulubioną grą jest SILENT HILL! [illegible] RESIDENT EVIL [illegible]. [...]" Smith, Sandomierz

"[...] Za moją ulubioną grę uważam METAL SLUG 2 [illegible] PSX'a. [illegible]. [...]" Olek/GDPE

"[...] Nie ma to jak VIRTUA STRIKER 2 i SEGA RALLY 2 (obie na DC-ku) [illegible]. [...]" Pirlo, [illegible]

SMS POWER

Mój telefon powoli schodzi z tego świata! Tak trzymać! Napierajcie do bólu, bo mam chrapkę na nowy aparat, hiehie! SMS-y wysyłajcie pod numer 0600 33 82 821

"Mądry głupiemu ustąpi... i dlatego ten świat tak wygląda." Arturo, Katowice

"Dlaczego kobiety narzekają, że nie mogą znaleźć [illegible]?" Brzóska, Słupsk

"Wyście coraz bardziej Brzóska" Lipa, Inowrocław

"Ludzie, otwórzcie szafy i mówcie do rzeczy!" Mallen, SMS

"[illegible]" Krassi&ASE, Szczecin

"Lepszy garb od piwa, niż garb od pracy!" Adol, Piła

"Cześć, to ja - Tomek [illegible]" ???, SMS

"Przebiłaś głową mur? Świetnie - jesteś w następnej celi!" Lipa, Inowrocław

"Kobieta po 40 jest jak Rosja - każdy wie, gdzie to jest, ale nikt tam nie jedzie." Garond, SMS

"Jeżeli jesteś z kobietą, a ona ma rozpalone ciało, przymknij jej oczy i drżący dotknij, to spie***aj - ona ma malarię!!" Łukasz, Bydgoszcz

"[illegible]" [illegible]

"Dlaczego samice robaczka świętojańskiego świecą...? Bo samce rżną!" Belleser, SMS

"Z dziewczyną się chodzi, do dziewczyny się wchodzi, a jak ona zachodzi to się odchodzi - i to chodzi." Derek, SMS

"Zbieram na Viagrę, bo wszystko mi wisi." Bata, Stargard

"Tam gdzie kończy się logika - zaczyna się kobieta." Derek&Paweł, SMS

"Nic co ludzkie nie jest mi obce. Hannibal Lecter" Kicha, Chodzież

"Starzy są jak nietoperze: [illegible]" [illegible]

"To Centralna Baza NATO. Jeśli chcesz, abyśmy zaatakowali Mongolię - wciśnij 0, Izrael - 1, Palestynę - 2, Irak - 3, Kraje Trzeciego Świata - *." ???, SMS wypow[illegible] się Kill GDPE "Sequel" choć nie wiem jak do gry by[illegible] nie był zawsze bę[illegible] kontynuacją, zazwy[illegible] [illegible] oszącą [illegible] zego no[illegible] z usuniętych bugów [illegible]owych plansz (tras/ [illegible] rzecz [illegible] [illegible] wręcz [illegible] dodyć. [illegible]ogo (...) J[illegible] PS2 czy X-a są n[illegible] [illegible]ekiwane? Do niedawna [illegible] teraz VF4, SH2, T4, SC, MGS2, FFX. Nawet wydawałoby się "nowe" gry to w rzeczywistości mniej lub bardziej powiązane z poprzednikiem sequele. PROJECT GOTHAM to przecież MSR2, MUNCH'S ODDYSEE to ABE 3 itd. itp. Owszem doskonałe ale wtórne. Nawet twórcy nowego CRASHa przyznali, że gra NIE wniesie niczego nowego - będzie przeznaczona dla osób zaczynających [illegible] z konsolą. Niestety [illegible] stażem. Gracz [illegible] go [illegible] [illegible] (...). A [illegible] cytat [illegible] ry z[illegible] M[illegible] (e-mail). [illegible] w sumie [illegible] chce się [illegible] płacić. Można powiedzieć (odwołując się do polskich realiów), że PS2 dopiero co się pojawiła. Polityka większości giełkok[illegible] sprzed kilku miesięcy to "napisać grę jak najszybciej i tak ludzie ją kupią". Nie to co na DC. No[illegible] tek DOA2 gra[illegible]wała STREET [illegible] też jedna z lepszych gier na PS2. Chyba nie ma co się denerwować. Przyjdzie X i będzie można zapytać "No i jak iKsie? Masz?" a on na to "No jak nie mam, jak mam?!". I SONY się weźmie za ratowanie własnej d**y. Poza tym SEGA przerzuca się na PS2 - i to będzie wsparcie jakiego nam potrzeba." H IMO wciąż twierdzę, że odtwarzacz DVD w PS2 to [illegible]. Jeszcze bardziej cie[illegible] mnie [illegible] oby to SONY [illegible] o wprowadzeniu na [illegible] nieza[illegible] modelu [illegible] DVD część (nie [illegible] DVD płacisz mniej)! (...) Wbrew pozorom porównywanie różnych konsol next-gen ma sens, aczkolwiek owe porównania nie są przeznaczone dla ludzi nie mających pojęcia o meandrach sprzętowych (np. cóż z tego, że procek w Xb będzie śmigał na 700 MHz? ? To jest dokładnie [illegible] warte!)

CZY...? CZTERY...?

"[...] 1> Czy piraty na DeCe i PS2 są gorszej jakości? 2> Czy są gorsze graficznie? 3> Czy są w jakiś sposób skracane? [...]"

Jayou, e-mail

ad 1> Ależ oczywiście. Gry pirackie śmierdzą, to każdy wie. Gry pirackie działają tylko przy mien[illegible] (...) to l[illegible] wie, iż kupując oryginalne gry i wysyłając od[illegible] ankiety, w końcu dostanie amerykańską furę Buick z szoferem opłaconym za 3 lata z góry ? ad 2> Niestety większość piratów działa w systemie SECAM. Kepa. ad 3> Tja, są strasznie skra

SPARINGUJĄCE LASKI

Smaczek z internetowej strony pewnej firmy (nadesłał Dyzio/GDPE)

"Programiści [illegible] (bardzo krótkiej) spódniczki lub przylegające do ciała sukienki z długim rozcięciem na boku. Stroje te spełniają dwojaką funkcję. Po pierwsze pokazują uroki kobiecego ciała a po drugie są dostosowane do walki i wyprowadzania ciosów."

Boże! I wszystko jasne. Jak zobaczycie jakąś panienkę w spódnicy/sukience, to nawet do niej nie startujcie. [illegible]

MÓWIĘ: "WUJU"

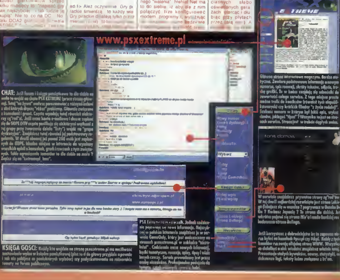
"[...] 1> Czy przy pomocy PS2 będzie można korzystać z internetu tak jak z kompa (bez zbędnego walenia się)? 2> Jak to jest z grami wydanymi na DVD - czy jakoś trudniej się je przegrywa na piraty? [...]"

Wujek, e-mail

ad 1> I tak, i nie. "Tak" - z pomocą PS2 w pełni będzie można korzystać z zalet Internetu. "Nie" - nie obędzie się bez zbędnego "walenia". hiehie! Net ma to do siebie, iż aby się z nim połączyć trza konfigurować modem, programy i, wyłączając [illegible] badziewie (transferu). Zakładając za dopakowaną PS2 (klawiera, myszka, HD itd.) każdy użytkownik łaknący np. gołych lasek będzie musiał przebrnąć przez konfiguracyjny horror. Niestety takie są uroki Netu. Przy okazji pragnę wyrazić pewną ważną myśl. Siedzenie nad Netem przed ekranem TV (mam na myśli przeglądanie stron WWW, gdyż gry on-line to inna para kaloszy) może się okazać nieco uciążliwe. Dlaczego? Ano dlatego, iż co jak co, ale strony WWW najlepiej ogląda się na ekranie monitora. TV w tym przypadku męczy wzrok, a małe-malutkie ikonki, teksty i inne badziewie są kiepsko widoczne. ad 2> Tak, zdecydowanie trudniej przegrywa się gry zapisane w formacie DVD. Ba, póki co w ogóle się ich nie przegrywa. hiehie! O ile "zwykłą" (CD) grę na PSX/PS2/PC można przegrać "od strzału", tak nad grami DVD wciąż pracują specjaliści w ciasnych [illegible] słabo oświetlonych garażach, wiercąc i dłubiąc przy płytach przez [illegible] (...). A [illegible] się RIP-y, [illegible] wersje DVD do CD [illegible] CD jest w stanie zmieścić wiele mniej danych. [illegible] gry tracą sporo [illegible] wideo odpowiednia ramka w recenzji GT3). (...) PS. Czy mogę Ci mówić "wuju"? Obiecuję starać się nie [illegible]!

OPERACJA KOZA

"[...] Jak to jest, że co druga gra na PC buja się na "endżinie" QUAKE-a 3? Przecież to woła o pomstę do nieba!!! Jak to możliwe, że na rynku konsol nie ma takiej sytuacji? Jakoś nie wyobrażam sobie takiej zapowiedzi: "Już pod koniec roku światło dzienne ujrzą nowe przygody Lary Croft, a całość będzie oparta na engine'ie GRAN TU-



www.psxextreme.pl

CHAT: Jeśli forum i księga pamiątkowa to dla ciebie za mało to wejdź na chata PSX EXTREME (przez stronę główną). Tutaj "na żywo" możesz porozmawiać z różnymi ludźmi [illegible] problemy. Głównie związane z konsolami i grami. Często wpadają tutaj również niektórzy tyt"red"zi. Jeśli masz konto e-mailowe i chcesz zapisać się do GDPE [illegible] wejdź na "grupę dyskusyjną". Znajdziesz tutaj również jej podstawowy regulamin. W chwili obecnej już ponad 200 osób jest zapisanych do GDPE. Idealne miejsce w Internecie do wymiany wrażeń, opinii o konsolach, grach i rzeczach z tym związanych. Takie ograniczenie tematów to dla ciebie za mało? Zapisz się na "extremepl_lame".

Główna strona internetowa magazynu. Bardzo dynamiczna. Zawiera podstawowe informacje o nowym numerze, spis recenzji, skróty tekstów, zdjęcia, trochę grafiki. To w każdym razie miejsce, od którego warto rozpocząć zwiedzanie całego serwisu. Z tego miejsca prosto można trafić do konkursów (również tych niepodlinkowanych) czy krótkich filmów "z życia redakcji". Szukasz numeru w którym był jakiś opis, wykaz cheatów, jakiegoś "tipsa"? Wszystko to jest na stronach serwisu. [illegible] jest w trakcie ciągłych zmian.

W serwisie znajdziesz prywatne strony tyt"red"ów. W tej chwili najbardziej rozwinięta jest strona [illegible] [illegible] w Dansha DeCe? [illegible] Japonię? To strona dla ciebie. Już [illegible] pojawi się strona [illegible] [illegible] strona [illegible].

Jeśli korzystasz z dobrodziejstw irc to zapewne nieraz byłeś na kanałach #psxpl czy #dcpl. Każdy z tych kanałów ma swoją oficjalną stronę WWW. Wszystko co chciałbyś o nich wiedzieć znajdziesz właśnie tutaj. Prezentacja stałych bywalców, newsy, statystyki, [illegible] logi, teksty ściśle związane z irc'em.

PSX Extreme to miesięcznik. Jednak codziennie pojawiają się nowe informacje. Najszybciej w polskim Internecie znajdziesz je w serwisie GameOnly, który jest umieszczony na stronach psxextreme.pl w zakładce "aktualności". Codziennie masz nowych informacji, kąciki tematyczne, recenzje, opisy, tipsy i wiele innych rzeczy. Serwis prowadzony jest przez osoby niezależne. Profesjonalne podejście do tematu, [illegible].

KSIĘGA GOŚCI: Każdy kto wejdzie na stronę psxextreme.pl ma możliwość zostawienia wpisu w księdze pamiątkowej ([illegible]) czy podyskutowania na różnorakie tematy na forum publicznym.

PISMO 3.") Czyli - jak to jest, że każda gra na Playa ma swoje własne serce, a w przypadku peceta wciąż dokonuje się przeszczepów? (...) PS. Wasza gazeta to moje światełko na końcu tunelu... (...)"

Lonzack, Zgierz

Prawdę mówiąc, nie wiem, jak to jest. W odległej przeszłości często dochodziło do sytuacji, w których engine danej gry stawał się freeware'owy, tj. każdy leszcz mógł na jego kanwie stworzyć własną grę (lamerskie, ale podbudowujące morale zagranie). Co się dzieje w obecnych czasach w tej materii - nie kumam. Być może developerzy są tak leniwi i mają lewe ręce do tego stopnia, iż wolą zapłacić jałmużnę ID SOFTWARE za jej "silnik", niźli [illegible] na własny rachunek [illegible] gry, oceniając swoje siły [illegible]ktywnie negatywnie.) [illegible] konsole rulz! Hiehie! ([illegible] PS> Gdy widzisz światełko, nigdy nie podążaj w jego kierunku!!! Wszak o[illegible] czasy ukazało się tyle za[illegible] wiedźm rewelacyjnych gier, iż szkoda byłoby.

XBOX

"[...] Chcę przedstawić Wam moje dość kontrowersyjne stanowisko dotyczące Xboxa. Otóż gdy pojawiły się pierwsze informacje na temat owej konsoli, a później jej specyfikacja techniczna oraz sugerowana cena, w półświatku konsolowym (w pecetowym zresztą też) zawrzało. Wszyscy zaczęli krzyczeć, lamentować, szydzić, iż to nie konsola, tylko zwykły, tandetny piec. Ja natomiast podszedłem do sprawy z nieco innej strony. Stwierdziłem, że fajnie by było za cenę 300$ posiąść peceta z całkiem niegłupim engine'em, Internetem, DVD, możliwością (a właściwie koniecznością) podpięcia do TV i przyjaznym interfejsem. Za cenę pojedynczej karty graficznej do klasycznego (blaszanego) peceta otrzymalibyśmy skompletowany sprzęt. To jednak tylko głupie gdybanie, gdyż w chwili obecnej śmiało można stwierdzić, iż nowa zabawka MICROSOFTu to w 100% konsola. I to całkiem konkretna. Jako posiadacz PS2, nie jestem z tego powodu zbyt szczęśliwy. Cwaniak gATES bez skrupułów wdraża w życie swe monopolistyczne praktyki. Przez tego pANA nie zagram na swojej czarnej maszynie w nowego ABE'a, DOA3, HALO, DINO CRISIS 3, nowego MEDAL OF HONOR oraz w wiele innych, ciekawych pozycji, na które jegomość raczył sobie wykupić wyłączność. Jednak nie ma tego złego... SONY teraz ostro zawija rękawy i bierze się do roboty, co by nie dać ciała, niczym schylający się po mydło, młody rekrut w jednostce wojskowej. Nawiąże się silna konkurencja, z której posiadacze PS2 powinni się cieszyć. Gry będą lepsze, ładniejsze, a i Internet pojawi się szybciej niż by się można tego spodziewać. Będzie fajnie. Pytanie: jak fajnie będzie wtedy z Xboxem? Cóż, jeżeli Xbox rzeczywiście będzie taki dobry, a gry na niego będą zdecydowanie lepsze niż te na konkurencyjne platformy, to po prostu go kupię. GRY SĄ NAJWAŻNIEJSZE! NIE KONSOLE! [...]"

Berney, e-mail

Swojego czasu też wychodziłem z założenia, iż X będzie choler[illegible]ym p[illegible], tak naprawdę nic [illegible] wciąż [illegible] środku obudowy [illegible] sole z góry) nie [illegible] mera", ale X nadciąga wie[illegible] krokami, w ostre tytuły się u[illegible] będzie mieć DVD i wbudo[illegible] dekoder AC 3 (Dolby Digital), to czekać warto. A nuż coś z tego wyjdzie. Wyjdzie albo i nie, co słusznie zauważył Kazan z Częstochowy: "Nie mogę się zgodzić z tekstami typu: Xbox się sprzeda, bo ma najlepsze parametry techniczne i zaoferuje przełomową grafę. Nie, nie, to nie takie proste, bo jeżeli Xbox sprzeda [illegible] w [illegible] (zaznaczmy to!), to [illegible] dat[illegible], że będą na niego [illegible]ty. Niestety, w [illegible] kraju mało kto [illegible] [illegible] czyli [illegible] [illegible] Nie wiem, [illegible] będzie w [illegible] ści z piratami na X[illegible], ale domyślam się, że identycznie jak w przypadku PS2 okrojone w[illegible] (ze względu na format DVD)." H. I znów to samo - kasa (bo nabywanie pirackich gier jest ściśle powiązane z nie niewyczerpanymi pokładami kaszy w przeciętnej polskiej rodzinie). Tja, pieniądze rządzą światem. Przy okazji, jeden z Czytelników - Osh (e-mail) - wstukał do [illegible] e-maila: "HIV gdzie się po[illegible] reakcje, fachowe komen[illegible] o rewolucji [illegible] [illegible] GC? [illegible] [illegible]perów spowodował [illegible] PS2?" H. No [illegible] po[illegible]

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PSX (SCPH-9002; przerobiona, stan idealny) + Dual Shock + zwykły pad + 2 Memorki + gry. Cena: 350 zł (pilne!) Tel. 0502 597 715

Sprzedam konsolę PSX (SCPH-[illegible]; przerobiona) + pad [illegible] + Memorka + [illegible] do Twin Turbo + gry. Cena: 500 zł. Tel. 0600 767 751

Sprzedam konsolę PSX (SCPH 7502; przerobiona) + Dual Shock + zwykły pad + RF-PAL konwerter + Memorka + okablowanie + gry + pismo. Cena: 500 zł (do negocjacji) Tel. (0-prefiks-71) 79 62 146

Sprzedam konsolę PSX (przerobiona) + okablowanie + 2 pady + gry + 2 Memorki (15/120 bloków). Cena ok. 400 zł (do negocjacji). Tel. (0-prefiks 22) 613 38 83, proszę Radka

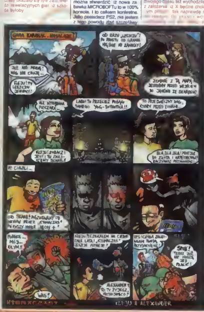
Sprzedam PAL konwerter + okablowanie. Tel. (0-prefiks 65) 512 40 13

Sprzedam oryginalne gry (PSX; [illegible] zł/szt.): CRASH BANDICOOT 3, SHADOW MAN. [illegible] zamienię na: GTA 2, DRIVER 2, DINO CRISIS 2, RE 3, 2 lub 3, MGS, RE2. Tel. 0606 404920, Piotrek

Sprzedam oryg. gry (PSX, 50 zł/szt.): FINAL FANTASY VII, STAR WARS JEDI POWER BATTLES, plakat MGS 45x65 cm - 10 zł. Tel. 0601 517 412, Krzysiek

Sprzedam oryg. gry (PS2; stan płyt idealny): TEKKEN TAG TOURNAMENT (95 zł), ZONE OF THE ENDERS (z oryginalnym demkiem MGS2 [illegible], 125 zł). Tel. 0601 16 72 93, Rafał

Sprzedam oryginalne gry (PSX, PAL): SILENT HILL (90 zł), DUKE NUKEM TTK (70 zł), DRIVER (70 zł), MOTO RACER 2 (70 zł), SOUL BLADE (70 zł). Tel. (0-prefiks-44) 682 40 90, proszę Marka


GÓRA KARAKAL, HIMALAJE
JUŻ NIE MOGĘ! NÓG NIE CZUJĘ...
KLEJU! TY LESZCZU JEDNY!
OD RAZU „LESZCZU"! PO PROSTU OD [illegible] NIE [illegible]!
ZGODNIE Z TĄ MAPĄ JESTEŚMY PRZED WEJŚCIEM DO JASKINI ZE SKARBEM!
ALE WYRĄBANA PIECZARA...
KLEJU! ZOBACZ! JEST! TU ZNAJDZIEMY SKARB!
ŁAŁ! TO PRZECIEŻ POSĄG SAMEGO YOG-SOTHOTHA!!
TO PRZEDWIECZNY BÓG, KTÓRY PRZED EONAMI...
BLA BLA BLA! PRZEJDŹ DO ZŁOTA I ARTEFAKTÓW! ZACZYNASZ PRZYNUDZAĆ!
PO CHWILI...
OTO SKARB! POSZUKIWANY OD MIESIĘCY PRZEZ „KTOMACZAS" PIERWSZY NUMER NEON+!
NEON
PORNOL... MÓJ... KLYM!!
WAS?
KLEJU! CZEKAŁEM NA CIEBIE CAŁE LATA! „KTOMACZAS" JESZCZE ISTNIEJE?
ALEXANDER!! TO TY ŻYJESZ, [illegible]?
UPS! CHYBA ZAŁATWIŁEM TWOJĄ PRZYJACIÓŁKĘ!
SPOX! TERAZ JUŻ NIE MASZ JEJ PLACK!
KTOMACZASZ
KLEJU & ALEXANDER

PS-X-CHANGE

"[...] Czy z pomocą PS-X-CHANGE (gadżetu reklamowanego w PE) można uruchamiać gry z PSX (PAL/USA/JAP) na Czarnuli (PS2)? [...]"

Bit, Sosnowiec

Nie[illegible], PS-X-CHANGE działa [illegible] Ura[illegible] [illegible] trik [illegible] kon[illegible] płyt w sposób niezauważalny dla samej konsoli (szczegóły patrz test w PE#45). Na Czarnuli taki trik jest niemożliwy choćby ze względu na zakres działania mechanizmu (wysuwana tacka), a stara metoda "na podmiankę" działała tylko w pierwszych modelach konsoli przywiezionych na żywca z Japonii. Ciekawostka: firma [illegible]Y oficjalnie zabroniła sp[illegible]y urządzeń typu PS-X-[illegible] PSX) oraz ACTION [illegible] (PS2) na tera[illegible] [illegible] Pow[illegible] [illegible] niami płyt [illegible] ni lic[illegible] NY [illegible] tego [illegible]. Niestety wy[illegible] ka, iż oba produkty [illegible] by powoli wy[illegible] i w niezbyt odległej przyszłości mogą wystąpić [illegible] z ich nabyciem. Zatem jeśli zdecydowałeś się "uzbroić" swoją konsolę w "ciężką artylerię", [illegible] masz na [illegible]

"KARCIANKA"

"[...] Od niedawna jestem użytkownikiem PS2. (...) Memorka do PS2 ma 8 MB pamięci, ale jest bardzo droga. Czy z PS2 można używać 120-blokowej Memorki od PSX? [...]"

Snake, SMS

[illegible] tak. Przy czym, czego nie można zapominać, PS2 obsługuje karty pamięci z PSX tylko w odniesieniu do PSX'owych gier. Czyli nie uda Ci się nagrać na ową 120-blokową kartę stanu [illegible]

DS2 I PSX?

"[...] Czy Dual Shock 2 (oryginalny produkt SONY) działa poprawnie z PSX? Nie ma żadnych problemów z tego powodu, że DS2 ma analogowe przyciski? [...]"

Padlo, e-mail

Oczywiście, że nie ma problemów. Po prostu gry na PSX nie wykorzystują magicznych zdolności DS2 i analogowych właściwości przycisków. Problem [illegible] jednak z drugiej strony [illegible] gry na PS2 [illegible] Dual Shock [illegible] THE [illegible] N[illegible] w przeciwnym razie gra [illegible] ogóle [illegible])

SEKRET LOCHÓW

"[...] HIV, kim jest ta jamnicze "starucha" zamieszkująca w lochach PE? Chętnie bym spotkał to monstrum, bo jest chyba jedyną istotą, którą szanujesz. [...]"
??? SMS

Obawiam się, iż nie jest możliwe ujawnienie [illegible] (...) metal staruchy [illegible] (za [illegible]) [illegible] Dlaczego? [illegible] może [illegible] dzieć. (...) Fakt, w [illegible] stwie nawet [illegible] nie [illegible] z jedn[illegible] [illegible]

USB? LSD?

"[...] Skoro PS2 ma 2 porty USB, to można podłączyć klawierkę i mysz, prawda? A jeśli jakaś strzelanina będzie pozwalać na zabawę więcej niż jednej osobie, to jak podłączyć drugą klawierkę i myszę? Czy są dostępne jakieś rozszerzenia portów USB? [...]"
Coolfen, e-mail

Jako że HIV się nie zna, ja odpowiem na to pytanie. Specyfikacja portów USB przewiduje możliwość podłączenia do 128 urządzeń do jednego portu, oczywiście teoretycznie (kwestia prędkości przesyłania danych). Urządzenia umożliwiające rozszerzenie ilości złącz USB nazywa się HUBem i najczęściej udostępnia od 4 dodatkowych portów USB wzwyż. Często również klawiatura USB posiada kilka dodatkowych wyjść USB.

WYJAŚNIAM...

Czytałem listy z numeru 48 i zauważyłem, że pewna bardzo mądra osoba pisała, że "GAME CUBE padnie na starcie" (Nostradamus, czy jak?) dlatego że jest konsolą dla dzieci. Dobrze wiedzieć. Kupię ją w takim razie swojemu małemu siostrzeńcowi i dorzucę parę gierek. Co my tu mamy, o na przykład Mortal Kombat 5, Perfect Dark 2, Turok 4, Resident Evil 0 i może jeszcze Dino Crisis 2. PS2 mu nie kupię, bo tam są przecież takie killery jak Spyro 4, Crash 4, Ape Escape 2 i inne tego typu, które na pewno skrzywiłyby mu psychikę. Jeśli to Cię jeszcze nie przekonało, wyobraź sobie sytuację: godzina 18.55. Blok reklamowy w telewizji. Reklama GC Luigi Mansion pokazuje na co go stać. Dzieciaki wpatrują się w ekran i ... miliony z nich mówią mamie' Mamo, mamo ja nie chcę tego pie... Kubusia Puchatka, tylko konsolę. Rodzice wpadają na sklep i pytają o konsolę i ... okazuje się, że najtańszy jest rzeczywiście GC. Dodatkowo nie zapominaj, że do sprzętu możesz podłączyć GBA i korzystać z dobrodziejstw komba GC-GBA. Eh, ludzie, zdejmijcie klapki z oczu. Jeden z moich znajomych powiedział np. ostatnio, że nie kupi Xboxa, bo jest brzydszy niż PS2. Nie rozumiem... T-REX, ????

Komentarz jest zbyteczny.

JUBILEUSZ

"[...] Ledwo co skończyłem "zawodówkę", ale wyliczyłem, że kolejny numer PE będzie jubileuszowym. Czy przygotowujecie jakiś wystrzałowy materiał? Przyznajcie się - na pewno coś tam macie! [...]" Spryciarz, Rybnik

Nie będę owijać w bawełnę, oczywiście, że coś mamy - na razie 3 skrzynki, ale zanosi się na znacznie więcej, więc lista będzie kilkudniowa. Spodziewajcie się w dziennikach (radio i TV) informacji o zagrożeniu lawinowym, bo szykujemy się z wyprawą w góry. A że istnieją pewne "granice wytrzymałości", to może być krucho. I wcale nie żartuję.

Szanowna Redakcjo!

Na wstępie chciałbym podziękować wszystkim osobom tworzącym „PSX Extreme" za wspaniałą robotę. Trzymajcie tak dalej!

Hmmm, mamy tu bez wątpienia do czynienia z rodzynkiem. Po pierwsze z tego co nam wiadomo, nigdy nie organizowaliśmy konkursu "Dla frajerów" (?), ale skoro już podesłałeś jakiś stuff, to szkoda by było z niego nie skorzystać - to po drugie. Ciesz się... i patrz który magazyn czytasz (dobrze że nie wysłałeś tego do WAMPa...)

WUJAS-KULAS:)!

"[...] Dzięki mojemu wspaniałomyślnemu wujkowi, wkrótce otrzymam GBA z kilkoma grami. No i mam problem. A to dlatego, że wujek mieszka w Stanach Zjednoczonych i obawiam się, czy GBA z USA będzie łykać PAL-owe kartridże. Help! (...) Bawiłem się konsolką kumpla - niestety na wyświetlaczu było mało co widać. Czy z jego handheldem jest coś nie tak? [...]"
Safri, Myszków

Gratuluję wujka. (...) Gdybyś uważnie przeczytał test GBA autorstwa Norbasa, wiedziałbyś, że GBA jest pozbawiony "regionalizacji", w związku z czym nie ma podziału na gry JAP, USA i PAL (jako takie, czyli jeśli lubisz skóry i łańcuchy, możesz ściągnąć grę z "krzakami"). Czyli wszystko będzie w porządku! (...) Z jego handheldem wszystko jest fporzo... ot, wyświetlacz GBA jest spartolony - kontrast nie wydala (początkowo mnie to wkurzało, ale teraz...). Aby temu zaradzić, należy dokupić dodatkowe "oświetlenie" ekraniku (patrz zdjęcie), wtedy obraz jest bardzo ok (cena zestawu do przyjęcia).

FORUM PE

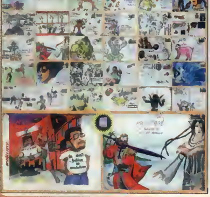
[illegible] jest [illegible]szego forum na i-netowej stronie (www.psxextreme.pl), który zainicjował bardzo rozwlekłą dyskusję. Za miesiąc przedstawię argumenty strony przeciwnej (konsolowców), przy okazji zachęcam Was do pisania listów byle szybko!

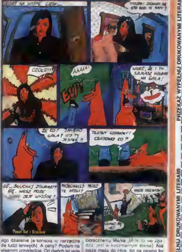
"Postanowiłem dodać swoje 3 grosze do tej wrzącej chyba wszędzie dyskusji. Na starcie powiem szczerze: osobiście uważam, że pecet jest znacznie lepszą platformą do grania. Teraz do rzeczy... Skrobię ten post, ponieważ całkiem niedawno w jednym z numerów PSX EXTREME przeczytałem list o tym, jak to ktoś pisze, że zaprosił kumpla pecetowca i pokazał mu TTT a temu szczęka opadła na widok grafy.. Tu zadaję pytanie: I CO Z TEGO? Co z tego, że w TTT jest wyczesana grafa, skoro gra nie podoba mi się wcale... Owszem, widząc jakość animacji w tej grze trzeba uważać, żeby nie paść na zawał, ale mnie osobiście nigdy TEKKEN nie rajcował (poza "jedynką"). TO samo pytanie można zadać do wielu innych gier na PS2 - co z tego, że grafą "zabijają", skoro gry są puste i debilne? Nie mówię, że rynek PC jest wolny od takich produkcji, wręcz przeciwnie. Z gier lub zapowiedzi na PS2 jak na razie spodobały mi się tylko Z.O.E., FF10 i MGS2. Kolejnym ciekawym zarzutem jest brak ciekawych gier' na peceta. Że niby wychodzą same chłamy 'bez duszy', blah blah blah... Tak się składa, że rynek dawno już się podzielił - na peceta wychodzą FPP (którego konsole nigdy nie zdominują - na konsolach nie da się porządnie kontrolować FPP-ków...), strategie (zarówno turowe, jak i RTS-y no i oczywiście ekonomiczne), RPG i mnóstwo hybryd. Na PS2 wychodzą bijatyki, zręcznościówki, RPG-i i ich wariacje + hybrydy. Do tego dodać trzeba konwersje (z obu platform... Jako ciekawostkę podam, że MICROSOFT po konwersji MGS-a zamierza także zrobić konwersję MGS2, a FF11 (Online) ukazać ma się równocześnie na PSX i na PC). Proste - każdy, zależnie od tego co lubi, gra na tym, na co wychodzą jego ulubione pozycje. Jednak pecet ma również kilka innych zalet. Na pecety istnieją gry amatorskie lub shareware. Może grafika w nich nie jest najwyższych lotów (chociaż trafiają się i także z dobrą grafą), lecz często można znaleźć strasznie rajcowne gierki, a nawet odpowiednie programy do ich tworzenia (np. RPGMAKER2000 od ASCII). Kolejna sprawa - emulatory. Na pecetach można bez większych problemów zagrać w gry na PSX, SNES i wiele innych platform. Do tego na pececie napiszę tekst, program w mini-gierki on-line, napiszę stronę i zrobię 1000 innych rzeczy. Już widzę te wszystkie argumenty finansowe... "Przecież żeby grać na PC, trzeba ciągle zmieniać sprzęt, walczyć z jakimiś Windowsami itp." Aż mnie głowa od tego boli. Z Windą po zainstalowaniu walczy się około 45 minut, robi się 'ducha' partycji i kiedy coś się sp***** (shit happens), to odzyskuje się partycję (ok. 15 minut) i wszystko wraca do normy. Zresztą, zaletą peceta jest także to, że można swobodnie próbować zoptymalizować

Nieustający konkurs na...

Najładniejszą kopertę

Zauważyłem, że Polacy ruszają tylko na jakieś apele... gdy przed miesiącem napisałem, iż pomalowanych kopert było niewiele, tak teraz dostałem ich pełen worek. I znów był problem, tym razem z wybraniem tej "jednej jedynej". Za miesiąc, znając Wasz słomiany zapał, wszystko wróci do normy i znów będzie "trzy na krzyż". Do rzeczy: najlepszą robotę odwalił Paweł Kot z Krakowa, który dostaje od nas Memorkę oraz niespodziankę (pamiętaj o błędu w adresie na kopercie). Za miesiąc widzę tylko same koperty! Zrozumiano... ?! (Mr S)




ZIEMIA NA WYSPIE CIENI...
CHOLERA! ZGUBIŁEM SIĘ. KTO ROBI TE MAPY?
CZOŁEM!
AAAA!
ŁUP!
WIDZĘ, ŻE I TY SZUKASZ ... NA GRILA!
ŻE CO? JAKIEGO GRILA? KTO TY JESTEŚ?!
JESTEM CZEMON! CZADOWO CO?
EE.. SŁUCHAJ ZGUBIŁEM SIĘ. WIESZ MOŻE ... JEST WYJŚCIE?
PRÓBOWAŁEŚ PRZEZ TE DRZWI?
WOW NARESZCIE!
UDAŁO SIĘ MI!
Paweł Kał z Krakowa

jego działanie (a konsola to narzędzie dla ludzi leniwych). A ceny? Podam na własnym przykładzie. Od dwóch lat jadę na tym samym sprzęcie (koszty - ok. 1000 zł). Już od pewnego czasu gry trochę mi przeskakują, więc zastanawiam się nad upgrade'em. Obliczyłem, iż aby uaktualnić sprzęt na kolejne dwa - trzy lata wydać będę musiał ok. 1200 - 1400 zł minus opchnięcie starego sprzętu za około 200 - 300 zł. Czy to tak wiele? Oczywiście można kupować najnowszy sprzęt - wtedy koszt modernizacji wynosiłby około 5000 zł, ale po co? Przecież technika postępuje tak szybko, że niezależnie od tego ile wydam - i tak za 2 - 3 lata będę zmieniać sprzęt. No, ale odpowiednio zakręcić się też trzeba umieć - pecet nie jest sprzętem dla ludzi leniwych ( ) Na koniec dodam nie mówię, że PSX i PS2 to g***a nie warte niczego. Jest to po prostu , podobnie jak PC, platforma przeznaczona dla określonej grupy odbiorców. A i tak według mnie nie jest ważna na czym się gra. Ważne, że gry się podobają))) Mam nadzieję, że mnie nie zjecie))) [SiLeNcEr]

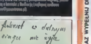
CZY HIV PÓJDZIE SIEDZIEĆ?

Tak więc ten Game Boy, który można było zobaczyć w teście, to konsola mojego kolegi. Napisał on już chyba z 2 lata temu, że chce wymienić Game Boya z jedną grą, na gry na psx. Hiv chyba pomyślał sobie, że może wymienić się na gry i dostać konsolkę. I mój kolega wysłał Game Boya z jedną, albo dwiema grami (miał dostać m.in. Cardinal Syn) i na tym się skończyło. Game Boy jest też trochę odrapany, dzięki bratu cioteczniemu Marka [M. S. to się zgadza, jest w koszmarnym stanie]. Nie piszę maila do Hiva, bo na pewno by nie zareagował [Mr Ś. bo maile się nie palą]. Mam nadzieję, że wyciągniecie z tego oszustwa jakieś konsekwencje. [tinager]

P.S. Nigdy nie miałem takiego ubawu, jak wtedy gdy mój kolega pokazał mi ten numer z jego Game Boyem. Śmiałem się chyba z dwie godziny i ciągle mi się śmiać chce jak o tym pomyślę.

Mr.Ś. Sprawą już zajęła się prokuratura oraz dział windykacji. Z tego co słyszałem, HIV ma ważny paszport i próbuje zbiec z kraju. Niestety GB twojego kumpla już ma przebite numery i zmieniony kolor, więc nie wiem czy uda się go znaleźć.
P.S. My również mieliśmy niezły ubaw po przeczytaniu twojego maila.
P.S.2 HIV opuszcza się. W tym miesiącu nawet dostał kartkę z Papieżem od pani Wiesi, która napisała, że modli się za jego nawrócenie. HIV. Ty się zastanów nad sobą, człowieku. Nie pisz tarkich głupot, nie kradnij i wypuść tą staruszkę z lochów (albo rzuć jej przynajmniej coś na ruszt)!

[illegible]


Adresat w dalszym ciągu nie żyje
11.03.98

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena Nr 1, 11, 12 4,5 zł Nr 13 - 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP

☐ Upoważniamy firmę Grupa [illegible] do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena Nr 1, 11, 12 4,5 zł Nr 13 - 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

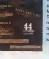
PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena Nr 1, 11, 12 4,5 zł Nr 13 - 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐



PORADNIK

Każdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera super naklejkę, którą możesz zmienić oblicze swojej konsoli. Możesz nakleić na swoją konsolę grafikę Resident Evil 2, Tekken 3 (w dwóch wersjach), lub Tombi. Tego ... nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME ... tipsy i porady do ponad 360 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), wyczerpujący artykuł o prawdziwej historii tej konsoli i przegląd podstawowych akcesoriów na P...

W każdym PORADNIKU znajdziesz jedną z ... ekstra naklejek na Twoją konsolę